DAVID E LEIGH EDDINGS
IL CODICE RIVANO
(The Rivan Codex, 1998)

A Malcolm, Jane, Joy, Geoff
e a tutto lo staff della HarperCollins.
È sempre un vero piacere lavorare con voi.
Grazie di cuore.

DAVID E LEIGH

INDICE

Introduzione
Prefazione: La storia personale di Belgarath il Mago

PARTE PRIMA

I Libri Sacri
Il Libro di Alorn
Il Libro di Torak
Testamento del popolo Serpente
Inno a Chaldan
Il lamento di Mara
I proverbi di Nedra
Il sermone di Aldur ai discepoli
Il Libro di Ulgo

PARTE SECONDA

Le Storie
Estratto della «Storia dei dodici Regni Occidentali»
L'impero di Tolnedra
Appendice sul Maragor
I Regni Alorn
L'Isola dei Venti
Cherek
Drasnia

VISIT…

Algaria
Appendice sulla Valle di Aldur
Sendaria
Arendia
Ulgoland
Nyissa
I Regni Angarak
A nord: Gar og Nadrak
Al centro: Mishrak ac Thull
A sud: Cthol Murgos
Gar og Nadrak
Mishrak ac Thull
Cthol Murgos
Appendice I: Mallorea
Appendice II: i grolim

PARTE TERZA

La battaglia di Vo Mimbre
Libro settimo: La battaglia davanti a Vo Mimbre
Postfazione
Intermezzo

PARTE QUARTA

Studi preliminari per l'Epopea dei Mallorean
Breve storia dei Regni Angarak

PARTE QUINTA

I Vangeli Mallorean
Il Libro delle Ere
Il Libro dei Fati
Il Libro degli Adempimenti
Il Libro delle Generazioni
Il Libro delle Visioni

PARTE SESTA

Compendio degli eventi attuali

5376-5387
Dal diario personale di re Anheg di Cherek
Postfazione

Introduzione

La decisione di pubblicare questo libro deriva in parte da un buon numero di lettere che si complimentavano con me ricevute nel corso degli anni. Alcune provenivano da studenti di vario livello ma, quel che è peggio, mi arrivavano anche quelle degli insegnanti, perfettamente d'accordo con i loro ragazzi. Non si rendono conto che dovrebbero aspettare finché non sarò al sicuro sotto terra?

Gli studenti, naturalmente, fanno domande e gli insegnanti fanno allusioni non tanto velate alla possibilità che passi da loro per un incontro con la classe. Sono molto lusingato, l'ho già detto, ma non scrivo più (e non valuto) tesine di fine trimestre, e non viaggio.

Poi ci sono le altre lettere, quelle che confessano timidamente l'intenzione di «provare anch'io a scrivere libri fantasy». Di questi corrispondenti non mi preoccupo gran che. Abbandoneranno rapidamente quell'idea, una volta scoperto che cosa comporta. Sono certo che decideranno per la maggior parte di intraprendere qualcosa di più semplice, magari la neurochirurgia o la missilistica.

Avevo più o meno deciso di archiviare questo tipo di lettere e tenere la bocca chiusa. Un silenzio prolungato potrebbe essere il modo migliore di incoraggiare una fantasia passeggera a fare proprio questo: passare.

Poi mi è tornata alla mente una conversazione con Lester del Rey. Quando sottoposi il mio progetto per il ciclo di Belgariad, mi ero aspettato i soliti tempi lunghi e invece Lester rispose con una velocità che mi parve incredibile. Voleva vedere il mio scritto, subito, ma io non ero pronto, in quel momento: ero nella fase di revisione di ciò che doveva diventare il Primo Libro e dato che a quei tempi stavo ancora svolgendo un lavoro onesto, il tempo che potevo dedicargli non era tantissimo. Però volevo che Lester non perdesse il suo interesse, così gli mandai i miei «Studi preliminari», in modo che «tu possa farti un'idea adeguata dell'ambientazione». In seguito, mi raccontò che mentre leggeva quelle pagine continuava a dire: «Non possiamo proprio pubblicare 'sta roba», però poi ammise: «Ma an-

davo avanti a leggere». Quando mi fece questa confessione eravamo già un bel pezzo avanti nella pubblicazione di tutto il ciclo, e aggiunse: «Magari, quando avremo finito l'intera storia, potremmo prendere in considerazione l'idea di pubblicare anche quegli studi».

Alla fine, le due cose si sommarono: c'era gente che continuava a farmi domande e io avevo le risposte già pronte, dato che nessuno con la mente a posto si getterebbe in un progetto che comporta numerosi volumi senza un'adeguata preparazione. I miei Studi preliminari erano lì a occupare spazio, avevo appena stilato un contratto per cinque libri e non avevo nient'altro che bolliva in pentola, per il momento. Tutto ciò che occorreva era un'introduzione e qualche nota a piè di pagina, e saremmo stati pronti per la stampa. (*En passant* vi avverto che la mia e la vostra definizione di «breve» potrebbero non collimare. Mi ci vogliono un centinaio di pagine solo per schiarirmi la gola, avete notato? Pensavo di sì.)

Vi prego di considerare che questi studi risalgono a vent'anni fa e che vi troverete qualche lacuna. In alcuni punti, nel vivo della scrittura, mi lasciavo prendere la mano e non tenevo un diario per annotare questi inaspettati scoppi di creatività. Devo ammettere candidamente che meno della metà di questi «colpi di genio» ha funzionato. Alcuni sarebbero stati disastrosi. Per fortuna, i miei collaboratori erano pronti ad acchiappare al volo le mie castronerie. Procedere per prove ed errori è insito in ogni tipo di invenzione, suppongo. Questo libro può aiutare altre persone a evitare alcuni passi falsi che abbiamo fatto lungo il cammino e a entrare nella comprensione del processo creativo, qualcosa del tipo: «Collegare il filo A al filo B. Attenzione! Non collegare il filo A al filo C, perché questo provocherebbe un'esplosione».

Adesso che vi ho spiegato che cosa ho in mente, sbarazziamoci della conferenza. (Credevate davvero di passarla liscia, senza che ve ne propinassi una?)

Mi congedai dall'esercito americano nel 1956, da veterano, e uno dei vantaggi era che il governo mi avrebbe finanziato gli studi post laurea. Lavorai un anno per mettere da parte qualcosa per inezie come il cibo, i vestiti e un tetto sulla testa, e mi iscrissi alla scuola di perfezionamento dell'University of Washington, a Seattle. (In quella città una giornata decente è quando non piove verso l'alto.) La mia area di interesse era la letteratura americana moderna (Hemingway, Faulkner e Steinbeck), ma c'erano gli esami di dottorato che erano in agguato, quindi sapevo che era meglio trascorrere un po' di tempo anche con Chaucer, Shakespeare e Milton. Una

volta padroneggiato il Middle English, mi innamorai di Chaucer e anche di Sir Thomas Malory.

Ciò che nel mondo moderno chiamiamo «epic fantasy» deriva quasi direttamente dai romanzi cavallereschi medievali, quindi studiare quegli autori mi procurò un vantaggio in quel settore. Il «romanzo cavalleresco medievale» aveva una storia lunga e onorevole, che andava dall'undicesimo secolo fino al sedicesimo, quando il *Don Chisciotte* lo mandò a farsi benedire. Era un genere che parlava delle epoche buie in termini idilliaci, elevando quasi alla santità un buon numero di popoli barbari. Il mondo di lingua inglese prova interesse soprattutto per re Artù e i cavalieri della Tavola Rotonda. Che un vero re Artù sia davvero esistito oppure no non è questo che conta. Non dovremmo mai permettere alla realtà storica di essere d'intralcio a una buona storia, no? Dato che siamo in argomento, però, diamo un'occhiata a un personaggio verificabile storicamente e che ha avuto un certo impatto sul genere che ai suoi tempi muoveva i primi passi. La signora in questione è la famigerata Eleonora d'Aquitania.

Eleonora era imparentata con cinque (contateli!) sovrani o pseudosovrani che hanno regnato durante il dodicesimo secolo. Suo padre era il duca d'Aquitania e, dato che controllava più terra lui che il re di Francia, aveva preso l'abitudine di firmare i documenti ufficiali come «re d'Aquitania». Nel 1137, Luigi VI di Francia combinò un matrimonio tra suo figlio, il futuro Luigi VII, e la «principessa» Eleonora. Non riuscendo a ottenere dalla moglie un erede al trono e, soprattutto, ritrovandosi ripetutamente e notoriamente cornificato, Luigi VII ottenne nel 1152 l'annullamento del matrimonio. Dopo due mesi dalla ritrovata libertà, Eleonora sposò Enrico Plantageneto, duca di Normandia, che incidentalmente era anche re Enrico II d'Inghilterra. Eleonora, che con lui si rivelò tutt'altro che sterile, gli diede parecchi figli. A parte questo, i due non andavano tanto d'accordo ed Enrico pensò bene di far rinchiudere la moglie per non averla fra i piedi. Quando morì, lei seminò zizzania tra i figli, Riccardo Cuor di Leone e Giovanni Senza Terra, diventati tutti e due re d'Inghilterra. Andò a finire che anche loro fecero rinchiudere mammina per non farle combinare troppi guai.

Così, Eleonora passò parecchio tempo in cattività. Il ricamo non l'attirava un gran che, quindi leggeva. Nel dodicesimo secolo i libri erano molto costosi perché venivano copiati a mano, ma a lei non importava. Le mancava la libertà, ma denaro ne aveva e si poteva permettere di pagare numerosi indigenti con velleità letterarie perché scrivessero il genere di libri che

piacevano a lei. Considerato l'ambiente da cui proveniva, è comprensibile che le piacessero libri in cui si parlava di re, di cavalieri in scintillanti armature, di bei giovani che suonavano il liuto e cantavano l'amore, e graziose fanciulle crudelmente imprigionate in alte torri. I suoi gusti letterari diedero il via alla poesia dei trovatori, alla tradizione dell'amor cortese, e a intere biblioteche di interminabili romanzi francesi che si concentravano principalmente sul «ciclo bretone» (re Artù e soci) e sul «ciclo carolingio» (Carlo Magno & Co.)

Adesso facciamo un salto di trecento anni, fino alla guerra delle Due Rose. C'era un certo cavaliere, Sir Thomas Malory, che stava della parte dei Lancaster e che, quando conquistò il predominio la fazione degli York, venne sbattuto in prigione. Però non era, strettamente parlando, un prigioniero politico. Stava in prigione perché quello era il suo posto, infatti era un delinquente di professione. Ci avrà anche messo lo zampino la politica, nelle diverse accuse mosse contro di lui, ma la preponderanza delle prove suggerisce che fosse una specie di Jessie James del Medioevo, alla guida di una banda di fuorilegge che imperversava nel sud dell'Inghilterra. Venne imprigionato per attività sediziosa, omicidio, tentato omicidio contro il duca di Buckingham, abigeato, furto di cavalli, saccheggio di monasteri, evasione e un certo numero di stupri. Sir Thomas, a quanto pare, era proprio un ragazzaccio.

Però era pur sempre un nobile, che di tanto in tanto sedeva in parlamento, quindi persuase i suoi carcerieri a lasciargli visitare la vicina biblioteca (sotto scorta, naturalmente). Con il francese se la cavava bene, e così ammazzò le lunghe ore di prigionia traducendo gli interminabili romanzi cavallereschi che parlavano di (e chi altri?) re Artù. Il risultato finale fu l'opera che conosciamo come *La morte di Artù.*

Una conquista tecnologica dell'epoca assicurò all'opera di Malory un'ampia distribuzione. William Caxton aveva una pressa da stampa ed evidentemente si era stufato di dare alla luce opuscoli religiosi; intuendo di avere un potenziale mercato, prese il manoscritto di Malory e gli diede una sistemata per pubblicarlo. Secondo me il contributo di Caxton a *La morte di Artù* viene sottovalutato. Se diamo retta a un bel numero di studiosi, il manoscritto originale di Malory era un'accozzaglia di racconti scollegati tra loro e Caxton li organizzò in un insieme coerente, offrendoci una storia con un inizio, una parte centrale e una fine.

Adesso facciamo un altro salto, questa volta di quattrocento anni. La regina Vittoria salì al trono britannico all'età di diciassette anni. Era una re-

gina che aveva le sue opinioni, e non approvava la «roba indecente». Alla sua corte aveva un poeta, Alfred Lord Tennyson, che ripulì Malory a uso e consumo della sua regina, producendo un'opera che chiamò *Idilli del re.* Si trattava della tipica censura vittoriana e si adattava all'atteggiamento prevalente dell'epoca, secondo il quale *La morte di Artù* era poco più che una sequela di «sfacciate oscenità e omicidi in bella mostra». Si sorvolava su piccoli dettagli piccanti come il fatto che Ginevra era effettivamente un'adultera, che re Artù aveva avuto davvero una storia incestuosa con la sorellastra Morgana, e altre cosucce sconvenienti.

Passano altri cento anni ed eccoci arrivati a papà Tolkien, che probabilmente era ancora più lezioso della regina Vittoria. Avete notato che non ci sono ragazze hobbit? Ci sono signore matronali e piccole infanti, ma non ragazze. I vittoriani sostenevano la pubblica finzione che dal collo in giù non esistono le femmine.

Gli scrittori fantasy contemporanei si inchinano tutti cortesemente a Lord Tennyson e a Tolkien, poi li scavalcano per attingere ai testi originali, e ce n'è un sacco. Abbiamo re Artù e la sua ghenga in inglese; abbiamo Sigfrido e Brunilde in tedesco, Carlo Magno e Orlando in francese, El Cid in spagnolo, Sigurd il Volsung in islandese, e un vasto assortimento di cavalieri in altre culture. Senza vergognarci, noi saccheggiamo a piene mani i romanzi cavallereschi medievali.

Procedendo soprattutto per prove ed errori, abbiamo messo assieme una lista su cui ci troviamo tutti d'accordo per quanto riguarda gli elementi che occorrono per un buon fantasy. La prima decisione che deve prendere l'aspirante scrittore fantasy è teologica. Re Artù e Carlo Magno erano cristiani. Sigfrido e Sigurd il Volsung erano pagani. Il mio punto di vista personale è che i pagani scrivono storie migliori. Quando uno scrittore si diverte, si vede, e i pagani si divertono più dei cristiani. Sbarazziamo subito il campo dal *dulce et utile* di Orazio. Noi scriviamo per divertirci, non per fornire un'istruzione morale. Io mi sono divertito molto più di voi con i Belgariad e i Mallorean perché sapevo dove stavano tutti gli scherzi.

Va bene, allora: per il punto numero uno ho optato per il paganesimo. (Notate che Tolkien, devoto anglo-cattolico, ha scelto la stessa strada.)

Il punto numero due del nostro comune elenco è «la ricerca». Se non avete una ricerca, non avete una storia. È la ricerca che vi dà la scusa di andarvene in giro e incontrare nuove persone. Altrimenti ve ne stareste a casa a coltivare rape o cose del genere.

Il punto numero tre è «l'aggeggio magico»: il Sacro Graal, l'anello del

Potere, la Spada magica, il Libro Sacro, oppure (sorpresa, sorpresa!) IL GIOIELLO. Di solito, ma non sempre, è l'oggetto della ricerca.

Il punto quattro è «l'eroe»: Sir Galahad, Sir Gawaine, Sir Lancillotto o Sir Parsifal. Galahad è santo, Gawaine è leale, Lancillotto è il campione dei pesi massimi del mondo e Parsifal è tonto, per lo meno all'inizio. Ho scelto Parsifal perché c'è da divertirsi di più. Un eroe tonto è l'eroe perfetto, perché non ha la più pallida idea di ciò che sta succedendo e, nello spiegare le cose a *lui*, lo scrittore le spiega ai lettori. Non eccitatevi, non sto sminuendo Garion. È più innocente che stupido, nello stesso modo in cui lo era Parsifal. In realtà, è alquanto intelligente, ma è un ragazzo di campagna, non è stato tanto a contatto con il mondo. È stata sua zia Pol a volerlo così, e Polgara sa come ottenere ciò che vuole.

Il punto numero cinque è il «mago»: Merlino, di solito, o Gandalf, energico, potente e misterioso. Mi sono buttato subito su Belgarath, e penso di aver fatto la scelta giusta. Mi sono ritrovato con un vecchiaccio sudicio e trasandato, dalle cattive abitudini, che incidentalmente, se vuole, può tagliar via la cima delle montagne. Gli ho contrapposto la figlia Polgara, che non approva il suo modo di fare. L'accoppiata mago/maga (e padre/figlia) ha, secondo me, aperto una nuova strada.

Il punto sei è l'eroina, di solito una ragazza dai lunghi capelli biondi che passa la maggior parte del tempo a fantasticare in una torre. Ho deciso di calcare questa pista, evidentemente. Ce'Nedra è una monellaccia viziata, non c'è dubbio, ma diventa una tigre quando la situazione si fa critica. È venuta fuori ancor meglio di quanto mi aspettassi.

Il punto sette è un cattivo con aderenze diaboliche. Ho inventato Torak, ed è servito piuttosto bene al nostro scopo. Sono perfino riuscito a procurargli una motivazione alquanto credibile. In questo mi ha aiutato Milton. Torak non è *esattamente* Lucifero, ma ci va vicino. Come al solito, ha un certo numero di discepoli che svolgono il lavoro sporco per lui.

(Restate con me, abbiamo quasi finito.) Il punto otto è il gruppo obbligatorio dei «compagni», quell'insieme di tipi muscolosi più diversi, provenienti da varie culture, che si occupano della maggior parte degli ammazzamenti e dei massacri fino a che l'eroe è abbastanza grande da farcela da solo contro i cattivi.

Il punto nove è il gruppo di signore che sono legate ai bulli di cui al punto otto. Ognuna di loro ha bisogno di essere ben tratteggiata, con passioni e idiosincrasie tutte sue.

Ed eccoci infine al punto dieci, con il suo stuolo di re, regine, imperato-

ri, cortigiani, burocrati, eccetera che sono i governi dei regni del mondo.

OK. Fine della lista. Se avete questi dieci punti, siete sulla buona strada per buttar giù un fantasy contemporaneo. (Siete anche sulla buona strada per unirvi ad altri migliaia.)

Va bene, allora, ecco qua il compito: «Scrivi un fantasy lungo non meno di tre volumi e non più di dodici. Poi vendilo a un editore. Hai vent'anni a disposizione». (Non mandatelo a me. Non ho una casa editrice e non leggo libri del genere, per evitare la contaminazione.)

FERMI!! Non scoprite la macchina per scrivere, non togliete il cappuccio alla penna, non accendete il computer. Non ancora. Possono essere d'aiuto un po' di preparativi. È una buona idea imparare a guidare, *prima* di saltare in macchina e farsi tremila chilometri, e probabilmente è pure una buona idea scorrere qua e là un paio di testi di medicina, *prima* di segar via la calotta cranica di zio Charlie, in vista di un intervento di neurochirurgia.

Lasciatemi sottolineare una cosa fin dall'inizio. Questo è il modo usato da noi. Non è l'*unico* modo. Il nostro modo ha funzionato piuttosto bene, ma anche altri, diversi dal nostro, hanno funzionato bene. Se il nostro modo non vi piace, non ci offendiamo.

Adesso si rende necessario entrare nella biografia. Questa introduzione dovrebbe fornire abbastanza dettagli biografici - per rispondere alle domande degli studenti e fornire una descrizione dei nostri preparativi. Spero che vi soddisfi, perché è tutto ciò che avrete. La mia vita privata è proprio questo: privata. E intende restarlo. Non avete certo bisogno di sapere che cosa ho mangiato a colazione.

Sono nato nello stato di Washington nel 1931. (Forza, fate i conti. Deprimente, vero?) Mi sono diplomato alla scuola superiore nel 1949, ho lavorato per un anno e poi mi sono iscritto a un junior college dove ho scelto recitazione, arte drammatica e inglese. Quel college l'ho stracciato. Ho vinto un concorso di recitazione a livello statale e ho interpretato il protagonista maschile nella maggior parte delle rappresentazioni. Poi mi son visto accettare la domanda di iscrizione al Reed College di Portland, nell'Oregon, che si sarebbe dimostrato un po' più impegnativo. Lì per laurearsi occorreva una tesi, così scrissi un romanzo (che altro?). Poi mi hanno chiamato alle armi; c'era il rischio di finire in Corea, dove ancora ci si sparava addosso, e invece mi hanno mandato in Germania. Avevo studiato tedesco, così me la cavai bene e quando non giocavo a fare il soldato con la mia jeep e il fucile mitragliatore, mi dedicavo ai pellegrinaggi obbligatori a Parigi, Londra, Vienna, Napoli, Roma, Firenze e Berlino (prima del

muro). Era tutto molto educativo, e venivo perfino pagato per stare in Europa.

Tornato in patria e congedato, approfittai come ho già detto delle facilitazioni per i veterani e frequentai per quattro anni la University of Washington. Lavoravo part time nei negozi di alimentari, il lavoro ideale per uno studente, perché l'orario di lavoro si può adattare a quello dei corsi. Poi andai a lavorare per la Boeing, che costruiva navicelle spaziali (mi occupavo delle forniture, non ero un ingegnere). Nel mio piccolo, ho contribuito a mandare un uomo sulla luna. Ho sposato una signorina la cui storia era ancora più interessante. Ci restai un po' male nell'accorgermi che la sua autorizzazione di accesso ai dati riservati aveva raggiunto un livello più alto della mia. Credevo che «top secret» fosse il massimo, ma evidentemente mi sbagliavo. Inoltre, lei era stata in posti di cui io non avevo nemmeno sentito parlare, dato che aveva prestato servizio nell'aeronautica, mentre io ero rimasto con i piedi per terra. Scoprii ben presto che era una cuoca da cinque stelle, che era abilissima nella pesca e (dopo una discussione se ci fosse o no un cerbiatto dietro un certo tronco a un centinaio di metri di distanza, in un tardo pomeriggio nevoso) che era una tiratrice scelta, infatti beccò il povero Bambi proprio in mezzo agli occhi.

Ho insegnato in un college per diversi anni, fino al momento in cui tutto il personale amministrativo ricevette un lauto aumento di stipendio e il corpo docente no. Dissi loro che cosa ci potevano fare con il posto che lasciavo libero e ci trasferimmo a Denver, dove scrivemmo *High Hunt* nel tempo libero, mentre io lavoravo in un negozio di alimentari e lei come cameriera in un motel. Vendemmo il manoscritto a Putnam, ed eccomi diventato un autore con tanto di libro pubblicato. Ci trasferimmo a Spokane, dove trovai altri negozi di alimentari in cui lavorare, in modo che potessimo mangiare regolarmente.

Ormai mi ero convinto di essere un «romanziere vero» e sgobbai sodo su diversi stucchevoli romanzi mai pubblicati (e impubblicabili). A metà degli anni Settanta mi diedi da fare su *Hunsecker's Ascent*, che parlava di una scalata ed era un tale ammasso di scempiaggini che annoiò perfino me. (No, non lo potrete mai leggere: l'ho bruciato.) Poi, una mattina, prima di uscire di casa, mi venne da scarabocchiare, così, tanto per combattere la noia, e vide la luce la carta geografica di un luogo inesistente (e che, con ogni probabilità, è una insensatezza geologica). Il dovere chiamava, quindi lo misi via e andai al lavoro.

Qualche anno dopo mi trovavo in una libreria, diretto alla sezione della

«fiction seria» e passai davanti allo scaffale dei fantasy, dove notai un volume di *Il signore degli anelli.* Borbottai tra me: «Questa minestra riscaldata è ancora sulla tavola?» Poi lo presi e notai che era la *Settantottesima* ristampa!!! Questo mi diede da pensare: tornato a casa, tirai fuori il summenzionato scarabocchio, lo guardai bene e decisi che aveva qualche possibilità. Metodico come sempre, misi a punto l'elenco di ciò che serviva a un buon romanzo cavalleresco. Avevo seguito quei corsi post laurea sugli autori del Medioevo inglese, quindi me ne intendevo di quel genere.

Mi resi conto che, poiché avevo creato quel mondo, avrei dovuto popolarlo, e ciò significava che avrei dovuto creare le «conoscenze» varie prima di provare a mettere insieme una trama. Il risultato fu *Il Codice Rivano.* Mi dissi che ogni cultura doveva avere una diversa struttura sociale, una diversa mitologia, una diversa teologia, un diverso carattere nazionale, costumi diversi, diversi modi di rivolgersi agli altri, e anche monete, pesi e misure diversi. Magari non ne avrei mai accennato nei libri, ma dovevano esserci. «I Preliminari Belgariad» mi impegnarono per tutto il 1978 e parte del 1979. (All'epoca svolgevo ancora un lavoro onesto, quindi il mio tempo era limitato.)

Uno dei problemi maggiori quando si ha a che fare con i maghi è la «sindrome di Superman». Abbiamo 'sto tizio che è più veloce di una pallottola e cose simili. Può spostare le montagne e fermare il sole. Le pallottole gli rimbalzano addosso e ti può leggere nel pensiero. Chi oserebbe salire sul ring, con un simile avversario? Suppongo che avrei potuto cavarmela con incantesimi e malefici, ma per rendere credibile quel genere di cose bisogna inventare almeno parte del rito magico e prima o poi qualche pazzoide vi prenderà sul serio e, assolutamente convinto di riuscire a volare se pronuncia le parole magiche, salterà giù da qualche tetto. Oppure, se penserà che con il sacrificio di una vergine diventerà il Signore dell'Universo, e alla sua porta busserà una girl scout...? Credo sia stato il senso della responsabilità sociale a tenermi lontano dalla routine dell'«abracadabra».

Comunque, quello era più o meno il periodo in cui i ciarlatani della percezione extrasensoriale annunciavano di essere capaci di piegare chiavi inglesi o piedi di porco con il potere della mente. Ci siamo! Così sono nate la Volontà e la Parola, e con questo avevo anche eliminato il problema Superman. Il concetto che fare le cose con la mente stanca tanto quanto farle con i muscoli fu un modo facile per cavarmela: sarai anche in grado di spostare una montagna con la mente, ma dopo non ce la farai nemmeno

a camminare, te lo garantisco io. Funzionò bene, e diede qualche interessante contributo alla storia. Le proibizioni riguardo l'«annientare le cose» le abbiamo aggiunte in seguito, e anche le conseguenze nefaste dell'infrangere le regole.

Adesso che avevamo una storia, si presentava la questione del come raccontarla. La mia scelta di Sir Parsifal (Sir Tonto, se preferite) escludeva decisamente uno stile «alto». Se necessario, sono capace di scrivere in quel modo (basti vedere Mandorallen, con i suoi «acciocché» e «allorquando»), ma Garion probabilmente si sarebbe ingarbugliato la lingua, se avesse provato a parlare così. Inoltre, mi premeva evitare reazioni tipo «perdindirindina!» e simili. Volevo un linguaggio piuttosto colloquiale (con qualche variante culturale) per rendere il tutto accessibile ai lettori contemporanei, ma che serbasse un sapore medievale.

Fra le teorie letterarie in cui mi sono imbattuto durante i miei corsi postlaurea, c'era il concetto junghiano di archetipo. In genere l'applicazione di questa teoria comporta che uno studioso sgobbi come un ciuco per trovare corrispondenze tra la fiction o i testi teatrali attuali e anche non tanto attuali e la mitologia greca. (Amleto sbavava *davvero* dietro sua madre, come Edipo?) Mi venne da pensare che la teoria dell'archetipo poteva non essere molto valida nella valutazione di una storia, però poteva funzionare nella sua creazione. Ci provai, e funzionò. Ho seminato più ami archetipici nel primo paio di libri della Saga dei Belgariad di quanti se ne trovano in un negozio di caccia e pesca. Sapevo che, lette le prime cento pagine, nessun lettore avrebbe rimesso giù il libro. L'uso degli archetipi nella creazione di una storia di fiction è l'equivalente letterario dello spaccio di droga.

L'ordine con cui compaiono qui i Preliminari alla Saga dei Belgariad non corrisponde a quello con cui sono venuti alla luce. «La storia personale di Belgarath il Mago» è stata scritta *dopo* gli studi in cui cercavo di impadronirmi meglio del vecchio ragazzo. Potreste provare a confrontare questo abbozzo di personaggio tracciato proprio agli inizi con i capitoli di apertura di *Belgarath il Mago.* Avete notato le somiglianze? Mi è parso di notare che le avete notate.

Quando ho intrapreso questi studi, ho cominciato dai «Libri Sacri», e di questi il più importante è «Il Libro di Alorn». A voler ben vedere, contiene in germe l'intera storia. Poi ho aggiunto «Il Libro di Torak», per una sorta di «par condicio».

Il «Testamento del popolo Serpente» è stato un atto di puro esibizionismo. (Un poema in forma di serpente? Perdinci!) L'«Inno a Chaldan» do-

veva aiutare a spiegare gli arend. Un dio della guerra non è del tutto insolito.

I marag erano estinti, ma la solita regola della par condicio mi spinse a dedicare un po' di spazio all'addoloratissimo dio Mara. Con «I Proverbi di Nedra» mi sono proprio divertito: sono una specie di giustificazione teologica dell'avidità pura. Magari prenderò accordi con la borsa di New York, e potranno incidere quei proverbi sulla facciata.

«Il sermone di Aldur ai discepoli» è stato una falsa partenza, infatti parla entusiasticamente dell'«annientare le cose», pratica proibita da UL nella sezione successiva. Quella sezione, «Il Libro di Ulgo», si basava nemmeno troppo velatamente sul Libro di Giobbe. Come vedete, ho saccheggiato anche la Bibbia. Gorim è venuto piuttosto bene, mi è parso. Ah, lo sapete che «UL» è stato un errore tipografico in prima stesura? Mi è talmente piaciuto il modo in cui si stagliava sulla pagina che l'ho tenuto così. (Preferireste sentirmi dichiarare che si è trattato di un'ispirazione divina?)

Temo che deluderò qualche entusiasta. Notate che non cito il Codice Mrin né il Codice Danne: semplicemente non esistono. Sono un accorgimento letterario, e nulla più. Ho usato il Mrin come una forma di esposizione. Quei periodici passi in avanti che avvengono quando Belkira e Beltira (o chi altri è a portata di mano) finalmente interpretano il codice servono a mettere in moto un nuovo corso di azione. Quando la gente comincia a implorare le copie del Mrin sento puzza di fanatismo religioso. Mi spiace, gente, ma non mi interessa creare nuove religioni. Sono uno che racconta storie, non un profeta. D'accordo?

Una volta sistemati i «Libri Sacri», ero pronto a intraprendere le «Storie», ed è a questo punto che hanno cominciato a venire allo scoperto le «conoscenze», assieme a una cronologia. Quando si ha una storia che dura settemila anni, è meglio avere anche una cronologia e prestarvi bene attenzione, o si può finire per perdersi da qualche parte nel trentanovesimo secolo. Le storie dei Regni Alorn hanno un'importanza centrale nell'intera narrazione, ma è stata la storia dell'impero Tolnedran a riempire tutte le lacune. Probabilmente avrete notato quanto è noiosa la storia tolnedran. Se pensate che è noioso leggerla, figuratevi scriverla! Però era assolutamente essenziale, dato che molto del materiale di base proveniva da lì.

Quasi tutte le somiglianze tra la gente di questo mondo e di quello immaginario dovrebbero essere evidenti. I sendar corrispondono agli inglesi di campagna, gli arend ai francesi normanni, i tolnedran ai romani, i cherek ai vichinghi, gli algar ai cosacchi, gli ulgos agli ebrei e gli angarak a unni,

mongoli, musulmani, visigoti, pronti a convertire il mondo con la spada. In realtà, non avevo corrispondenze in mente per i drasnian, i rivan, i marag e i nyissan. Non era obbligatorio che derivassero da *questo* mondo.

Quando siamo arrivati alle storie dei Regni Angarak, eravamo ormai pronti a gettarci nella narrazione, quindi gli angarak hanno avuto poco spazio.

Negli originali di questi studi le note erano a piè di pagina, qui invece sono state incluse nel corpo del testo, ma ben identificabili. Le note a piè di pagina che troverete sono state aggiunte in seguito, per mettere in evidenza le contraddizioni. Quando ci accingemmo alla narrazione vera e propria ci accorgemmo che parte del materiale non funzionava, e io non sono il tipo da mandare all'aria una buona storia solo per il gusto di infilarci dentro uno schema ormai sorpassato.

L'aggiunta di «La battaglia davanti a Vo Mimbre» è stato una specie di ripensamento. Sapevo che il fantasy epico derivava dal romanzo cavalleresco medievale, così, tanto per rafforzare quel punto d'origine, ne ho scritto uno. Aveva tutte le qualità di un travolgente romanzo cavalleresco... e tutti i difetti. Sono sicuro che avrebbe mandato in visibilio Eleonora d'Aquitania.

Volevo utilizzarlo nella sua forma originaria come prologo a *La regina della magia*, ma Lester del Rey disse un bel NO: ventisette pagine di prologo non lo eccitavano. Fu allora che appresi una delle regole: un prologo non deve superare le otto pagine. Mi annunciò senza mezzi termini che, se ne avessi scritto uno più lungo, ci sarebbe andato giù duro con i tagli.

Ah, sì, c'era stata da poco un'altra discussione: a Lester non piaceva Aloria. Voleva che fosse «Alornia»!!! Io stavo per esplodere, ma la mia mogliettina mi tolse tranquillamente di mano il telefono e vi flautò dentro: «Lester, caro, Alornia mi fa pensare al nome di un biscotto». Lester ci pensò un momento. «Sì, già... è vero. Va bene, vada per Aloria.»

Non vi sto propinando questi aneddoti per il gusto di farlo. Molti di essi contengono questioni essenziali. In questo caso si trattava dell'importanza che ha il suono dei nomi. Lancillotto avrebbe fatto colpo allo stesso modo se si fosse chiamato Charlie o Bill? La mia dolce metà passa le ore a ideare nomi. È sempre stata la sua specialità, e continua a esserlo. (È bravissima anche a eliminare la robaccia e a trovare finali magnifici.) Io, se proprio devo, riesco a concepire dei nomi, i suoi però sono migliori. A proposito, il «Gar» che si trova in Belgarath, Polgara e Garion deriva dal protoindoeuropeo. I linguisti si sono divertiti per anni a risalire alle lingue parlate dai

barbari che sono arrivati dalle steppe dell'Asia centrale dodicimila anni fa o giù di lì. «Gar» significava «lancia», a quei tempi. Interessante, vero?

Finiti gli studi preliminari, io e la mia preziosa collaboratrice mettemmo assieme un abbozzo, rifinimmo i personaggi e cominciammo. Quando fu pronta la prima stesura di quello che consideravamo il Primo Libro, la inviai alla Ballantine Books, assieme al piano complessivo dell'opera e, naturalmente, il servizio postale lo perse. Dopo sei mesi inviai all'editore un secco biglietto: «Potevate almeno avere la decenza di rispondere di no». Mi risposero: «Ehi, non abbiamo ricevuto la sua proposta». Avevo quasi accantonato l'idea dell'intera serie, a causa della madornale negligenza del nostro governo. Spedii di nuovo il malloppo. A Lester piacque e firmammo un contratto. Adesso venivamo pagati per scrivere, quindi ci concentrammo meglio.

Già che ci sono, vi dirò che la mia proposta originaria prevedeva una trilogia: tre libri che dovevano intitolarsi provvisoriamente *Garion*, *Ce'Nedra* e *Kal Torak*. Quell'idea andò a farsi benedire quando Lester mi spiegò come funzionavano le cose nel mondo dell'editoria statunitense. La B. Dalton e la Waldenbooks avevano in mano il settore della fiction di genere. All'epoca, volevano che quel tipo di libri uscisse in formato economico, a meno di tre dollari e senza superare le trecento pagine.

«Ecco che cosa faremo», mi disse Lester (il «faremo» in realtà significava «farò»), «li suddivideremo in cinque volumi, invece di tre.» Il mio progetto originario se ne volava fuori dalla finestra. Deglutii e continuai. I titoli li devo a Lester. Per il quinto volume avevo pensato a *In the Tomb of the One Eyed God*, ma lui mi spiegò molto pazientemente che un titolo così lungo non avrebbe lasciato spazio all'illustrazione della copertina. Dovetti arrendermi, tanto più che Lester usava verso i suoi autori un approccio da bulldozer.

Su una cosa, però, la spuntai. Mi aveva detto che «il fantasy è la più leziosa fra tutte le forme d'arte». Sapevo che in quello si sbagliava. Avevo letto le opere da cui discendevano i fantasy contemporanei e «lezioso» è un attributo decisamente inappropriato. Io mi proposi di suggerire delicatamente che le ragazze, di fatto, esistono anche dal collo in giù. Ammetterò di aver perso qualche round, ma penso di essere riuscito a offrire una storia in cui si capisce che ci sono delle differenze fra maschietti e femminucce, e la gente l'ha trovata interessante.

Va bene, tempo scaduto. Per quelli fra voi che intendono seguire la mia strada, ecco che cosa dovreste fare. Prima fatevi una cultura. Non siete

qualificati per scrivere fantasy epici se non vi siete contaminati con i romanzi cavallereschi medievali. Come ho già detto, ci sono tanti generi di letteratura medievale. Date un'occhiata alle saghe norvegesi. Provate con quelle tedesche (se non avete voglia di leggerle, andate a vedere le opere di Wagner). Fate qualche tappa in Finlandia, Russia, Irlanda, Islanda, paesi arabi... anche in Cina e in India. L'impulso a scrivere e a leggere letteratura fantasy sembra essere davvero universale.

Poi c'è l'esercizio della scrittura. Io ho cominciato con romanzi contemporanei: *High Hunt* e *The Losers.* (Quest'ultimo è uscito nel 1992, ma lo avevo scritto negli anni Settanta, prima di cominciare la Saga dei Belgariad.) Se volete fare le cose con serietà, dovete scrivere tutti i giorni, anche solo per un'ora. Cancellate le parole «weekend» e «vacanze» dal vostro vocabolario (se *proprio* siete stati bravi durante tutto l'anno, potete concedervi una mezza giornata di libertà a Natale.) Scrivete un milione di parole e poi bruciatele. Adesso siete quasi pronti per cominciare.

Ecco a cosa mi riferivo, prima, quando dicevo che buona parte degli aspiranti scrittori di fantasy si perderanno ben presto d'animo. Io ero ancora adolescente, quando ho scoperto di essere uno scrittore. Notate che non ho detto «volevo essere uno scrittore». «Volere» non ha nulla a che fare con l'esserlo. Lo si è o non lo si è. Se lo siete, lo resterete. Continuerete a scrivere, che siate pagati oppure no. Non sarete capaci di smettere. Quando le cose vanno bene, sarà come trovarsi al settimo cielo, sarà meglio di qualsiasi droga vi possiate procurare. Quando non va bene, è come partorire un elefante. Probabilmente noterete che il tempo passa. Io ho raggiunto i quarant'anni, prima di scrivere qualcosa di pubblicabile. Un apprendistato di venticinque anni non attira molta gente.

La prima cosa che occorre a uno scrittore di fantasy è inventare un mondo e disegnarne la carta geografica. Partite da questa, altrimenti vi perderete e lettori pignoli che non hanno di meglio da fare vi segnaleranno tutti gli svarioni.

Poi dedicatevi agli studi preliminari e a un primo abbozzo dei personaggi, per grandi linee. Concedetevi almeno un anno, per questa prima fase. Due sarebbero meglio. La vostra «ricerca», il vostro «eroe», le vostre formule degli incantesimi nasceranno quasi spontaneamente durante questi studi. Se vi preoccupate di quanto tutto ciò può interferire con la vostra vita normale, dedicatevi a qualche altra cosa. Se decidete di essere uno scrittore, la vostra vita normale consisterà nello stare seduti alla scrivania. Sarà questo che farete, escludendo tutto il resto, e non ci saranno garanzie.

Potete sgobbare in questo modo per cinquant'anni e non veder mai stampato un vostro libro, quindi non lasciate il lavoro che avete.

Più o meno quando terminammo il terzo volume della Saga dei Belgariad, ci incontrammo con Lester e Judy-Lynn del Rey per cenare insieme. Dissi a Lester che avevamo molto più da raccontare di quanto si potesse stipare in cinque volumi, quindi stavamo pensando a una seconda serie. Lester manifestò interesse, Judy-Lynn volle scrivere un contratto su un tovagliolo. «Visto e preso» non rende nemmeno l'idea.

Finimmo la Saga dei Belgariad e ci rivolgemmo ai «preliminari». Il problema era che, alla fine della saga, avevamo fatto fuori il Demonio. Niente malvagio, niente storia. I cattivi servono a qualcosa, suppongo. Zandramas, in un suo oscuro modo, faceva da contraltare a Polgara. Pol, sebbene importante per la storia, in quanto figura materna, nella Saga dei Belgariad era rimasta piuttosto subordinata e ora la volevamo al centro del palcoscenico. Nell'Epopea dei Mallorean ci sono molti più personaggi femminili significativi, rispetto al primo ciclo di storie. Zandramas (altro nome brillante escogitato da mia moglie) è l'erede di Torak come «figlio delle Tenebre». Anela a innalzarsi, ma non credo che diventare una galassia per rimpiazzare quella che è esplosa fosse ciò che aveva in mente. Il rapimento del principe Geran mette in moto l'obbligatoria ricerca, e i rapimenti erano una cosa comune nel romanzo medievale (come pure nel mondo reale, a quell'epoca) quindi eravamo ancora all'interno del genere.

Avevamo quasi tutti i personaggi principali, i buoni e i cattivi, e sapevo che Mallorea si trovava da qualche parte a oriente, quindi tornai al tavolo dov'era distesa la carta geografica e disegnai un altro continente e la metà inferiore di quello che avevamo già. Tirammo fuori un bel po' di chilometri da Kal Zakath. Quel ragazzo si portava sul groppone buona parte della Mallorea e noi, a mo' di ringraziamento, lo abbiamo dato in pasto a Cyradis, che se lo è sbafato a colazione.

Confesso che mi sono lasciato prendere la mano dai «Vangeli Mallorean». Volevo che i dal fossero mistici, così ho scritto qualcosa che sconfinasse con il biblico, ma senza tutti gli inconvenienti causati da giudaismo, cristianesimo e islamismo. Il succo della faccenda era che i dal erano in grado di leggere il futuro, ma anche Belgarath, se avesse prestato attenzione al Codice Mrin. L'intera storia puzza di profezia, ma nessuno può essere del tutto sicuro di che cosa ciò significhi.

La mia complice (ora pubblicamente confessa) e io abbiamo di recente finito il secondo «prequel» di questa storia, quindi, a voler ben vedere,

abbiamo scritto una storia epica in dodici volumi. Se dodici volumi sono andati bene per Omero, Virgilio e Milton, di certo dodici è un numero che può funzionare anche per noi. Non ci accingeremo ad aggiungere la nostra versione dell'*Odissea* a ciò che è la nostra *Iliade* già conclusa. La storia è completa così com'è. Non ci saranno altre avventure di Garion. Punto. Fine della discussione.

Va bene, per gli studenti questo dovrebbe bastare, e probabilmente è sufficiente perché coloro che pensavano di provarcisi corrano a gridare nei boschi in preda al terrore. Dubito di aver soddisfatto chi fosse interessato ai recessi più intimi della biografia del loro scrittore preferito, ma non si può accontentare tutti.

Siete pronti a una rivelazione crudamente onesta? La fiction di genere si fa per i soldi. La grande letteratura non va tanto bene in una società commerciale. Niente di ciò che ha scritto Kafka è stato pubblicato finché lui era in vita. I romanzi di Nathanael West sono apparsi e scomparsi senza lasciare traccia, per poi essere ripescati e apprezzati qualche anno dopo la sua morte. La grande letteratura è difficile da leggere perché fa pensare, e la maggior parte della gente preferisce non farlo.

Il fantasy epico può essere ambientato in *questo* mondo. Non avete bisogno di creare un nuovo universo. Il mio scarabocchio iniziale, però, ci aveva posti immediatamente fuori dal mondo. Probabilmente è proprio la faccenda del «fuori dal mondo», in Tolkien, che fa fare di ogni erba un fascio tra noi e la fantascienza, mentre noi con la fantascienza non c'entriamo proprio niente. Gli scrittori di fantascienza sono quei fenomeni della tecnologia che ignorano allegramente quella piccola nota a piè di pagina nella teoria della relatività di Einstein, la quale afferma chiaramente che quando un oggetto si avvicina alla velocità della luce, la sua massa diventa infinita. Se il vecchio Buck Rogers preme un po' troppo il pedale dell'acceleratore, all'improvviso *diventa* l'universo. Gli scrittori di fantasy sono quei fenomeni della magia e delle armature scintillanti che propongono concetti egualmente assurdi, con incantesimi, «la Volontà e la Parola» e altre formule simili. *Loro* vogliono costruire un cacciavite migliore, e *noi* vogliamo trovare un incantesimo migliore. Loro vogliono andare nel futuro, noi vogliamo andare nel passato. Però noi scriviamo storie migliori. Loro si impantanano nel descrivere nei minimi dettagli come funziona un orologio, noi ci limitiamo a dirvi che ora è e andiamo avanti con la storia. La fantascienza e il fantasy non dovrebbero nemmeno parlarsi a vicenda, ma provate a spiegarlo a un direttore di una catena di librerie, provate a spie-

garlo a un editore. Metteteci una croce sopra.

Un'ultima nota triste. Se qualcosa non funziona, buttatelo via, anche se ciò significa che dovete stracciare diverse centinaia di pagine e diversi mesi di lavoro. Molte storie sono rovinate più dal caparbio attaccamento alla propria prosa eccessivamente elaborata che da qualsiasi altra cosa. Lasciate raffreddare la vostra produzione per un mesetto, e poi rileggetela con occhio critico. Dimenticate di esserne l'autore, fingete di detestare il tizio che l'ha scritta. Poi infieriteci sopra con una mannaia. Lasciatela raffreddare un altro po' e rileggetela. Se continua a non funzionare, buttatela. La revisione è l'anima della buona scrittura. È la storia che conta, non quanto siete attaccato alla vostra prosa ridondante. Accettate le vostre perdite e continuate.

Va bene, adesso vi lascio per davvero. Ne riparleremo in seguito. Perché adesso non lasciamo spazio a Belgarath, per un po'?

Prefazione

La storia personale di Belgarath il Mago[1]

Alla luce di tutto ciò che è accaduto, questo è di sicuro un errore. Sarebbe molto meglio lasciare le cose come stanno, con cause ed eventi egualmente semisepolti sotto la polvere degli anni.

Fosse stato per me, sarebbe andata così, ma sono stato talmente tampinato da una figlia ribelle, talmente implorato da un pro-pro-pro...nipote e talmente circuito da quella minuscola e testarda creatura che è sua moglie (un fardello che dovrà sopportare fino alla fine dei suoi giorni) che mi tocca, anche solo per avere un po' di pace, mettere per iscritto le origini degli eventi titanici che hanno sconvolto il mondo.

Dunque, cominciamo da dove cominciano tutte le storie, cioè dall'inizio.

Sono nato in un villaggio talmente piccolo da non avere nome.[2]

Se mi ricordo bene, sorgeva presso le verdi rive di un piccolo corso d'acqua che scintillava al sole come fosse cosparso di pietre preziose, e ora baratterei tutte le gemme che ho posseduto o anche solo ammirato per sedermi di nuovo sulla sponda di quel fiume.

Il nostro villaggio non era ricco, ma a quei tempi nessuno lo era. Il mondo era in pace e gli dei camminavano fra noi, benevoli nei nostri confronti. Avevamo di che nutrirci e capanne che ci riparavano dalle intemperie. Non

ricordo quale fosse il nostro dio, né i suoi attributi o il suo simbolo.

Come gli altri bambini, giocavo nelle strade polverose, correvo sui prati e sgambettavo nel fiume che poi venne inghiottito dal Mare dell'Est.

Mia madre morì che ero ancora piccolo. Ricordo di aver pianto a lungo, ma devo ammettere onestamente che non rammento il suo volto, soltanto le sue carezze e l'odore di pane appena sfornato che emanava dalle sue vesti.

Gli abitanti del villaggio si presero cura di me, però divenni un bambino selvaggio, che non aveva mai conosciuto il padre, insofferente a quella vita semplice e un po' noiosa. Cominciai a vagabondare per le colline lì attorno, dapprima con un bastone e una fionda, in seguito con armi più virili.

E poi, un giorno di inizio primavera, con l'aria ancora fredda e le nubi che si rincorrevano spinte dalla brezza, salii sulla cima della collina più alta. Fissai il gruppetto di case accanto al fiume, poi mi voltai a guardare l'immensa prateria che si stendeva a ovest e, sullo sfondo, le montagne dalle cime innevate. Rivolsi un'altra occhiata al villaggio dov'ero nato e dove probabilmente sarei rimasto fino alla morte, se non fossi salito su quella collina, quindi puntai verso occidente e mi allontanai per sempre da quel luogo.

D'estate fu facile. La pianura offriva cibo in quantità a un giovane avventuriero con le gambe abbastanza agili da rincorrerlo e l'appetito per mangiarlo, non importava quanto fosse duro o mal cotto. Nell'autunno mi imbattei in un vasto accampamento dove c'erano solo vecchi incanutiti. Molti di loro vennero a toccarmi e a guardarmi, e si misero a piangere. Parlavano una lingua a me sconosciuta e sembrava che discutessero in continuazione su chi avesse il privilegio di tenermi nella sua tenda.[3]

Restai lì tutto l'inverno, nutrito e protetto, ma quando il gelo abbandonò la terra e il venticello di primavera ricominciò a soffiare seppi che era il momento di partire. Una mattina, prima dell'alba, sgattaiolai via diretto a sud, verso una distesa collinosa dove le gambe deboli e ossute di quei vecchi non potevano rincorrermi. Per quanto camminassi in fretta, però, venni raggiunto dai gemiti che si levarono quando fu scoperta la mia assenza. Esprimevano un dolore indicibile e ancora adesso non riesco a dimenticarli.

Trascorsi l'estate fra quelle colline e la valle che si stendeva a sud, pensando che, in caso di necessità, avrei svernato di nuovo nell'accampamento dei vegliardi. Mi sorprese però una tempesta di neve molto in anticipo sul-

la stagione: impossibilitato a raggiungere il mio rifugio, restai isolato, senza cibo, e per di più persi il coltello.

Mi rannicchiai contro un mucchio di pietre che sembrava innalzarsi fino al cuore stesso della tempesta e mi preparai a morire. Pensai al mio villaggio, ai prati che lo circondavano, al nostro piccolo fiume scintillante, a mia madre, e piansi.

«Che cosa ti induce alle lacrime, ragazzo?» Non potevo vedere chi mi stava parlando, a causa del turbinio dei fiocchi, ma quel tono gentile mi mandò su tutte le furie.

«Perché ho freddo e ho fame, e perché sto per morire e non voglio.»

«Perché stai per morire? Sei ferito?»

«Mi sono perso, nevica e non ho un posto dove andare.»

«Fra i tuoi simili questo è un motivo sufficiente per morire?»

«Per voi non lo è?» Ero ancora adirato.

«E quanto tempo pensi che impiegherai a morire?» La voce sembrava curiosa.

«Non lo so. Non l'ho mai fatto prima.»

Mentre il vento ululava e la neve continuava ad ammucchiarsi attorno a me, la voce propose: «Vieni qui da me, ragazzo», e mi indicò come girare attorno al mucchio di pietre, fino a che arrivai davanti a un masso più alto di me e più largo dell'apertura delle mie braccia.

«Ordinale di aprirsi», mi suggerì.

«Eh?»

«Parla alla pietra», mi consigliò la voce, paziente, senza badare al fatto che stavo congelando. «Ordinale di aprirsi.»

«Ordinarglielo? Io?»

«Tu sei un uomo, questa non è che una pietra.»

«E che cosa le devo dire?»

«Di aprirsi.»

«Apriti», borbottai, esitante.

«Puoi certo fare di meglio.»

«Apriti!» tuonai, e il masso scivolò da una parte.

«Entra, ragazzo», mi invitò la voce. «Non restare là fuori come un vitello istupidito.»

L'interno della torre (di questo si trattava) era illuminato dal fioco lucore proveniente dalle pietre stesse. Scalini consunti dall'uso salivano a spirale, scomparendo nel buio sopra la mia testa. Nella stanza non c'era nient'altro.

«Chiudi la porta», mi consigliò la voce, sempre in tono gentile.

«E come?»

«Come l'hai aperta?»

Mi voltai e, fiero di me, intimai al masso: «Chiuditi!»

Lo stridio con cui tornò a posto mi gelò il sangue più della violenta tempesta che infuriava là fuori.

«Sali, ragazzo», ordinò la voce, e io mi avviai su per gli scalini, un po' intimorito. La torre era altissima, e impiegai parecchio tempo. Arrivai in una stanza delle meraviglie, che osservai ancor prima di guardare colui che mi aveva salvato la vita. Ero molto giovane, e l'abitudine al furto covava ancora dentro di me, tanto da prevalere sulla gratitudine.

Accanto a un fuoco che ardeva senza essere alimentato, era seduto un uomo (credevo) che sembrava incredibilmente vecchio. Aveva una barba lunghissima, folta e bianca, ma gli occhi erano eternamente giovani.

«Ebbene, ragazzo, hai deciso di non morire?»

«No, se non è necessario», risposi baldanzoso, senza smettere di fare l'inventario delle meraviglie presenti lì dentro.

«Hai bisogno di qualcosa? Non so molto della tua specie.»

«Qualcosa da mangiare», risposi. «Sono tre giorni che non mangio. E un posto caldo per dormire. Non vi darò disturbo, padrone, e posso rendermi utile, per contraccambiare.» Sapevo presentarmi bene a chi poteva farmi dei favori.

«Padrone?» chiese, con una risata talmente allegra che quasi mi fece venire voglia di ballare. «Io non sono il tuo padrone.» Rise di nuovo, con la stessa allegria. «Vediamo che cosa possiamo fare per il cibo. Che cosa vorresti?»

«Un po' di pane, magari... non troppo raffermo.»

«Pane? Soltanto? Ragazzo, di sicuro il tuo stomaco è capace di ben altro. Se vuoi renderti utile, come hai promesso, bisognerà nutrirti come si deve. Rifletti, ragazzo: pensa a tutto ciò che hai mangiato in vita tua. Che cosa soddisferebbe meglio la tua fame?»

Mi passarono davanti agli occhi visioni di ogni possibile leccornia, talmente vivide che quasi ne percepivo il profumo, poi udii di nuovo l'allegra risata del vecchio, che mi disse: «Voltati, e mangia a sazietà».

Mi girai e, su una tavola che prima non avevo nemmeno visto, era imbandito il banchetto che avevo immaginato. Senza chiedermi da dove venisse tutto quel cibo, mi rimpinzai fino a sentirmi invadere dalla sonnolenza. Allora il vecchio, che mentre mangiavo non aveva smesso di ridere allegramente, mi chiese se volessi dormire. Io risposi che mi bastava un

angolino accanto al focolare, dove non fossi d'impiccio.

«Dormirai lì, ragazzo», e mi indicò un bel giaciglio, completo di morbidi guanciali e piumini dei più soffici. Mi ci infilai e mi addormentai all'istante, e per tutta la notte sentii che il vecchio vegliava su di me.

E così iniziò il mio periodo di servitù. Il vecchio non mi impartiva mai ordini come usano in genere i padroni, si limitava a darmi dei suggerimenti, ma io mi precipitavo a seguirli. All'inizio i compiti che mi assegnava erano molto facili, poi divennero sempre più difficili, a volte impossibili da eseguire, tanto da farmi desiderare di non essere mai finito in quel luogo. A volte lui interrompeva ciò a cui era intento, osservava i miei sforzi e sospirava.

Dopo tre anni, o forse ne erano passati cinque, mentre disperato cercavo di smuovere un enorme masso che il mio padrone mi aveva chiesto di togliere di mezzo, in preda alla collera ordinai: «Spostati!» e quello immediatamente si spostò, lasciandomi profondamente confuso.

«Bene, ragazzo», commentò lui, comparendo al mio fianco. «Mi chiedevo quanto ci sarebbe voluto perché arrivasse questo giorno.»

«Padrone, come ha fatto a spostarsi così facilmente?»

«Si è mosso al tuo comando, ragazzo. Tu sei un uomo e questa non è che una pietra.»

«E ci sono altre cose che si possono fare in questo modo?»

«Tutto si può fare così. Concentra la tua volontà su ciò che vuoi ottenere e pronuncia la parola. L'ordine verrà eseguito. Mi meravigliavo che continuassi a voler fare le cose con le braccia invece che con la volontà. Cominciavo a temere che tu fossi anormale.»

Posi di nuovo le mani sul masso. Concentrando su di esso la mia volontà, gli ordinai: «Muoviti!» e la roccia si spostò con la stessa facilità di prima.

«Ti senti più a tuo agio toccandola mentre la sposti, ragazzo?» mi domandò il mio padrone con una punta di curiosità nella voce.

La domanda mi lasciò allibito. Guardai il masso e con voce incerta dissi: «Muoviti». Non si spostò.

«Devi darle un ordine, non supplicarla.»

«Muoviti!» tuonai, e il masso si sollevò e rotolò via obbedendo esclusivamente alla mia Volontà e alla Parola.

«Molto meglio, ragazzo. Forse per te c'è ancora speranza. Come ti chiami?»

«Garath», e mi accorsi che non me lo aveva mai chiesto prima.

«Non è un gran che, come nome. Ti chiamerò Belgarath.»

«Come desideri, padrone.» Era la prima volta che gli davo del tu e trattenni il fiato, temendo che si adirasse. Visto che non parve nemmeno accorgersene, spinsi più in là la mia audacia, chiedendogli come dovessi chiamarlo.

«Mi chiamo Aldur», rispose sorridendo, al che mi prostrai davanti a lui.

«Ti senti male, Belgarath?»

«Oh, grande e potentissimo dio», esclamai tutto tremante, «perdona la mia ignoranza. Avrei dovuto riconoscerti immediatamente.»

«Non fare così!» sbottò irritato. «Alzati in piedi!»

Obbedii, aspettandomi di essere trafitto da un fulmine. Tutti sapevano che gli dei possono disintegrare a piacimento chi li irrita.

«Che cosa intendi fare della tua vita, Belgarath?» mi domandò.

«Resterò al tuo servizio, padrone», risposi, il più umilmente possibile.

«Non ne ho bisogno. Che cosa potresti fare per me?»

«Ti posso adorare?» implorai. Non avevo mai incontrato un dio e non sapevo bene come comportarmi.

«Non ho neanche bisogno di essere adorato.»

«Non posso restare?» insistei. «Sarò il tuo discepolo e imparerò ciò che vorrai insegnarmi.»

«Il desiderio di imparare ti fa onore, ma non sarà facile.»

«Imparo in fretta, padrone», mi vantai. «Sarai fiero di me.»

A quel punto rise, e mi si allargò il cuore. «Benissimo, ti accetterò come allievo.»

«E discepolo, Maestro?»

«Questo lo vedremo in seguito.»

Allora, in un giovanile impeto di esultanza, gridai a un cespuglio appassito: «Fiorisci!» e, colto l'unico fiore che sbocciò, glielo porsi. «Per te, Maestro, con tutto il mio amore.»

Lui lo prese, sorrise e lo tenne fra le mani. «Grazie, figlio mio.» Era la prima volta che mi chiamava così. «Che questo fiore sia la tua prima lezione. Dovrai esaminarlo accuratissimamente e riferirmi tutto ciò che riuscirai a percepire.»

E quel compito mi impegnò per vent'anni. Ogni volta che tornavo da lui con quel fiore che non avvizziva mai e gli riferivo ciò che avevo osservato, replicava: «Tutto qui, figlio mio?»

Dovetti osservare anche altre cose, come uccelli, vermi, pesci. Lo studio dell'erba da solo mi prese quarantacinque anni. E mi accorsi che non in-

vecchiavo. Quando ne chiesi spiegazione al mio Maestro, rispose evasivamente che avevo ancora tanto da imparare, e dieci o cento vite non sarebbero state abbastanza. «Quanti anni hai, adesso?» mi chiese.

«Più di trecento, credo.»

«Una buona età. Se mi capitasse ancora di chiamarti 'ragazzo' ti prego di correggermi. Non è appellativo opportuno per il discepolo di un dio.»

Mi sentii sopraffare dalla gioia, nell'apprendere che finalmente mi considerava suo discepolo, e osai chiedergli che cosa stesse studiando in quel periodo.

«Questa gemma»,[4] rispose, indicando un ciottolo grigio appoggiato sul tavolo.

«Oh, se è degna della tua attenzione dev'essere sicuramente qualcosa di notevole», commentai, e tornai ai miei studi.

Con il passare del tempo, arrivarono altri discepoli, alcuni per caso, alcuni cercando espressamente il mio Maestro. Uno di questi era Zedar. Fui io a imbattermi in lui un pomeriggio d'autunno, vicino alla torre. Dopo essermi dato un po' di arie per la mia anzianità di servizio, cedetti alle sue suppliche e lo condussi al cospetto di Aldur perché decidesse se accettarlo o no come futuro discepolo.

«Se ti risultasse sgradito, lo porterò fuori e gli ordinerò di non essere più», aggiunsi.

«Sei crudele a parlare così, Belgarath», mi rimproverò Aldur. «La Volontà e la Parola non si possono usare in questo modo.»[5] Poi mi ordinò: «Sarai tu a provvedere alla sua istruzione. Se lo riterrai all'altezza, informami».

«Come vuoi, Maestro.»

«Che cosa stai studiando al momento?»

«Sto esaminando l'essenza delle montagne.»

«Lascia perdere le tue montagne, Belgarath, e studia l'uomo. Può essere che troverai utile un simile studio.»

«Come vuoi, Maestro», risposi a malincuore. Avevo quasi trovato il segreto delle montagne e non volevo lasciarmelo scappare. Comunque, obbedii e cominciai a istruire lo straniero come il mio Maestro aveva fatto con me. Gli imposi compiti impossibili e attesi. Restai mortificato nel vedere che entro sei mesi Zedar aveva scoperto il segreto della Volontà e della Parola. Aldur lo accettò come discepolo e gli mise nome Belzedar.

Poi arrivarono gli altri. I gemelli Kira e Tira erano due pastori che si erano persi ed erano arrivati da noi... dove rimasero. Makor giunse da così

lontano che non capivo come avesse sentito parlare del Maestro, e Din da così vicino che mi chiedevo come mai con lui non fosse arrivata tutta la sua tribù. Un giorno comparve Sambar e si mise a sedere davanti alla torre, dove rimase fin quando non lo accettammo.

E toccò a me istruire ognuno di loro fin quando non scopriva il segreto della Volontà e della Parola, che poi non è un segreto, ma si trova dentro ogni persona. Ai loro nomi il Maestro aggiunse il simbolo della Volontà e della Parola, così divennero Belzedar, Beltira e Belkira, Belmakor, Beldin, Belsambar.[6]

Costruimmo altre torri, in modo da non disturbare gli studi del Maestro e di non intralciarci a vicenda nei nostri.

Superata la gelosia iniziale che provavo per il Maestro quando dedicava il suo tempo agli altri, finii con il voler bene a tutti loro, provando un profondo sentimento di fratellanza che veniva ricambiato. Spesso, infatti, si rivolgevano a me, che ero il Primo Discepolo, come a un fratello maggiore.

Passarono così circa mille anni in grande armonia, e non si aggiunsero a noi altri discepoli, come se fosse stabilito che sette dovevamo essere.

Per tutto quel tempo il Maestro dedicò un'infinita pazienza a quel suo ciottolo grigio. Può darsi che in quel sasso ci fosse qualcosa che lui soltanto poteva vedere, o forse era semplicemente un sasso come tanti altri che era diventato ciò che era diventato per la volontà e lo spirito che lui vi aveva infuso. Comunque, vorrei con tutto il cuore che non lo avesse mai visto, mai toccato, mai raccolto.

Un giorno ci chiamò e, mostrandocelo, annunciò: «Guardate questo Globo. In esso è racchiuso il destino del mondo», e la pietra, che era diventata lucidissima, essendo stata da lui accarezzata per mille anni, cominciò a brillare all'interno di un vago chiarore azzurrino.

Allora Belzedar chiese: «Com'è possibile che un oggetto così piccolo sia tanto importante?»

Il Maestro sorrise e il Globo si fece più luminoso. Ebbi l'impressione di scorgere delle immagini che guizzavano tenui sotto la sua superficie. «Questa pietra racchiude il passato, il presente e il futuro», spiegò. «E questa è una minima parte delle sue virtù. Per suo tramite l'umanità e la terra stessa saranno sanate o distrutte. Qualsiasi volere umano o divino, persino al di là del potere della Volontà e della Parola, con questo Globo può diventare realtà.»

«Un oggetto davvero straordinario, Maestro», osservò Belzedar, e mi

parve che gli luccicassero gli occhi e gli tremassero le mani.

«Però, Maestro», intervenni io, «hai detto che il destino del mondo si trova in quel tuo Globo. Come può essere?»

«Mi ha rivelato il futuro, figlio mio», rispose lui con espressione triste. «Questa pietra sarà causa di molti conflitti, molte sofferenze e immensa distruzione. Il suo potere è tale da spazzare via la vita di uomini non ancora nati con la facilità con cui uno di voi spegnerebbe una candela.»

«Dunque è un oggetto malvagio», commentai, e Belsambar e Belmakor concordarono.

«Distruggilo, Maestro», supplicò Belsambar, «prima che possa portare la malvagità nel mondo.»

«È impossibile», affermò il Maestro.

«Benedetta la saggezza di Aldur», disse Belzedar. «Avvalendosi del nostro aiuto, il Maestro potrà piegare questa gemma straordinaria alla realizzazione del bene invece che del male. Sarebbe un atto mostruoso distruggere un oggetto tanto prezioso.»[7]

Belkira e Beltira implorarono all'unisono Aldur: «Distruggila, Maestro. Tu l'hai fatta e tu puoi annientarla».

«Non è possibile», ripeté lui. «Annientare le cose è proibito. Perfino io non posso disfare ciò che ho fatto. A voi può sembrare che io e i miei fratelli non abbiamo limiti, ma non è così. E vi dico inoltre che non distruggerei questa gemma nemmeno se fosse possibile. Attraverso di essa il mondo cambierà e l'uomo raggiungerà lo scopo per cui è stato creato. Il Globo di per sé non è malvagio. La malvagità si trova solo nel cuore e nella mente degli uomini... e anche degli dei.» Pronunciate queste parole, il Maestro sospirò e tacque, e noi lo lasciammo solo con la sua tristezza.

Negli anni che seguirono lo vedemmo poco. Se ne stava da solo nella sua torre, a comunicare con lo spirito della gemma.

Un giorno arrivò nella Valle un forestiero. Era l'uomo più bello che avessi mai visto e camminava come se i suoi piedi sdegnassero la terra. Quando gli andammo incontro per salutarlo ci disse: «Voglio parlare con mio fratello, il vostro Maestro», e capimmo di essere al cospetto di un dio.

C'era qualcosa in lui che non mi andava per la quale. Comunque, essendo io il più anziano, mi offrii di andare ad avvertire Aldur della sua presenza.

«Non occorre, Belgarath», replicò lui. «Mio fratello sa che sono qui. Conducimi alla sua torre.»

Anche il suo tono non mi piaceva, ma obbedii. Arrivati davanti al masso

che chiudeva l'ingresso, lo fece spostare con il semplice accenno di un gesto ed entrò.

Nessuno di noi seppe mai con esattezza che cosa successe fra il nostro Maestro e suo fratello. Parlarono per ore, poi scoppiò un temporale estivo che ci costrinse a cercare riparo. Così non assistemmo alla partenza dello strano dio.

Quando tornò il sereno, il Maestro ci chiamò e noi salimmo nella sua torre. Era seduto al tavolo dove aveva faticato tanto a lungo per studiare il Globo. Sul volto era disegnata una grande tristezza che mi fece sanguinare il cuore. Aveva anche un segno rosso su una guancia.

Belzedar, più pronto di me, notò subito qualcos'altro. «Maestro!» gridò, con una nota di panico. «Dov'è la gemma? Dov'è il Globo del Potere?»

«Torak, mio fratello, l'ha portato con sé», rispose il Maestro, e aveva la voce incrinata. «Nel suo cuore era nato il desiderio di possederlo e mi ha pregato di darglielo. Quando mi sono rifiutato, mi ha percosso, mi ha strappato il Globo ed è fuggito.»

La nostra reazione fu immediata: Belzedar propose di gettarci tutti all'inseguimento di Torak per recuperare il Globo, io volevo vendicare il mio Maestro per le percosse subite, Belmakor era pronto a scatenare una guerra contro il brutale ladro... ma Aldur ci fermò tutti quanti.

«Di guerra ce ne sarà a sazietà», disse con tristezza. «Sarei stato felice di consegnare il Globo a Torak, se non fosse stato il Globo stesso a dirmi che un giorno lo distruggerà. Ho tentato di risparmiarglielo, ma la brama per la gemma era troppo grande e si è rifiutato di ascoltarmi.» Sospirò e raddrizzò le spalle. «Sì, ci sarà una guerra. Mio fratello Torak possiede il Globo e con il suo immenso potere può arrecare grave danno. Dobbiamo recuperarlo o alterarlo, prima che Torak impari a sfruttarne tutto il potere.»

«Alterarlo?» chiese Belzedar, atterrito. «Maestro, di certo non intenderai distruggere quella gemma tanto preziosa!»

«No», rispose Aldur, «non può essere distrutta, durerà fino alla fine dei giorni, ma se Torak verrà spinto ad agire affrettatamente, cercherà di usarla in un modo in cui essa non vuole. Tale è il suo potere.»

Belzedar lo fissò.

«Il mondo è incostante, figlio mio», spiegò il Maestro, «ma il bene e il male sono immutabili. Il Globo è uno strumento del bene e non un semplice gingillo o un giocattolo. Ha una sua forma di intelligenza e una sua volontà. Stai in guardia, perché la sua è la volontà di una pietra. Essendo, come ho detto, uno strumento del bene, colpirà chiunque cerchi di usarlo

per compiere il male, sia esso uomo o dio. Andate, miei discepoli, a chiamare gli altri miei fratelli e annunciate che richiedo la loro presenza.»

Ci dividemmo, dunque, e a me toccò il percorso più lungo, infatti dovevo arrivare dal dio Belar. Decisi quindi che, per guadagnare tempo, mi sarei trasformato in aquila, ma la cosa non funzionò tanto bene: le ali si stancarono presto e le grandi altezze mi diedero le vertigini. Tornai quindi a terra e, ripresa la forma umana, considerai varie alternative, senza che nessuna mi soddisfacesse in pieno. Poi mi venne in mente che, di tutte le creature della pianura e della foresta, il lupo era il più intelligente, il più veloce e il più instancabile.

Fu un'ottima scelta, e ben presto mi abituai a procedere a quattro zampe e a fare affidamento sulla coda per mantenere l'equilibrio durante la corsa e per stare più caldo di notte, arrotolandomela attorno. Ero tanto convincente da venire fermato da una giovane lupa che aveva voglia di giocare e che mi riempì di complimenti. Piacevolmente sorpreso nello scoprire che capivo il linguaggio dei lupi, le risposi a mia volta e le rivelai la mia natura umana. Restò perplessa ma dovette credermi, dato che i lupi sono incapaci di mentire, e si offrì di accompagnarmi.

Ripresi dunque il viaggio alla ricerca di Belar in sua compagnia. Stavo benissimo con lei e mi ci sarei accoppiato molto volentieri, ma che ne sarebbe stato dei piccoli, una volta che avessi ripreso le mie sembianze umane? Sapevo che i lupi sono monogami per tutta la vita, ed essere abbandonata sarebbe stata una tremenda disgrazia per lei. Quindi resistetti alle sue profferte.

Infine ci imbattemmo in un gruppo di cacciatori al limitare della foresta dove Belar, il dio Orso, vive con il suo popolo. Allora, sorprendendo non poco la mia compagna, ripresi la forma umana e li avvicinai, annunciando che recavo un messaggio per Belar. Uno di loro, vedendo la lupa, le scagliò contro una lancia. Non avendo tempo da perdere, la fermai a mezz'aria e quelli restarono a bocca aperta.

«La lupa è con me», dissi in tono molto severo. «Non riprovate a farle del male.» Poi la chiamai con un cenno e lei si mise al mio fianco, mostrando le zanne. «E adesso portatemi da Belar», ordinai.

Il dio Belar appariva giovanissimo, poco più di un ragazzo, ma sapevo che doveva essere molto più vecchio di me. Era circondato da alorn chiassosi e indisciplinati, scarsamente consapevoli della dignità del loro Maestro.

«Bentrovato, Belgarath!» mi accolse, anche se non ci eravamo mai in-

contrati prima e non avevo rivelato il mio nome a nessuno dei suoi accoliti. «Come sta il mio fratello maggiore?»

Appena gli riferii ciò che era accaduto tra Aldur e Torak, balzò in piedi e si apprestò al viaggio, non prima di aver gentilmente offerto alla mia compagna un bel pezzo di carne che stava cuocendo sullo spiedo. Partimmo a piedi, con la lupa che ci trotterellava al fianco, e strada facendo Belar si informava su com'era la vita nella Valle. Dopo parecchie ore di cammino e di conversazione, la mia impazienza mi spinse a fargli notare che, se proseguivamo di quel passo, avremmo impiegato un anno ad arrivare alla torre del mio Maestro.

«No, non così tanto», replicò lui cortesemente. «Credo proprio che si trovi dietro la prossima collina.» Be', era vero: quando arrivammo sulla cima non potei non trovarmi d'accordo con la lupa, che, osservando la Valle e le torri con i suoi occhi dorati, mormorò: «Straordinario!»

Gli altri dei erano già arrivati e Belar si affrettò a raggiungerli. I miei fratelli si stupirono nel vedere la mia compagna e Belzedar si spinse a commentare: «Ti sembra saggio portare qui una della sua specie? I lupi non sono creature affidabili».

La mia compagna gli mostrò le zanne.

Gli altri fratelli mi tempestarono di domande su di lei, ma erano spinti dalla curiosità e non dalla diffidenza, come Belzedar, e restarono ammirati nello scoprire che avevo imparato il linguaggio dei lupi.

Attendemmo che il Maestro e i suoi fratelli prendessero una decisione per quanto riguardava Torak. Quando infine uscirono dalla torre, i loro volti erano cupi. Dopo che gli altri dei furono ripartiti, Aldur ci chiamò, annunciando che ci sarebbe stata la guerra.

E noi ci preparammo. Eravamo soltanto sette, un numero ridicolo rispetto alle schiere che servivano i fratelli del nostro Maestro, ma il nostro apporto non fu di minore importanza: ci mettemmo al lavoro per costruire grandi macchine belliche e in seguito, durante le battaglie, avremmo creato visioni illusorie per confondere le menti degli angarak.

Dopo una serie di scontri, Torak e il suo popolo furono spinti a uscire sulla vasta pianura oltre Korim, che più non è.[8] Fu allora che il dio traditore, rendendosi conto che gli eserciti dei suoi fratelli avrebbero distrutto tutti gli angarak, sollevò il Globo e fece avanzare il mare.

Non avevo mai udito un rumore simile. La terra gemette mentre il potere del Globo e la volontà di Torak spaccavano la pianura e, con un ruggito simile a quello di mille tuoni, il mare si riversò a formare una fiumana ri-

bollente che ci divise dagli angarak. Non so quanti perirono in quell'improvvisa ed enorme alluvione, né mai si saprà. Fu allora che il villaggio dov'ero nato andò per sempre perduto e il leggiadro fiume scintillante fu sommerso dalle impetuose onde del mare. E anche le terre degli altri dei vennero ingoiate dalle acque e ormai i loro eserciti erano separati nettamente dagli angarak, e Torak si ergeva su una sponda di quell'immenso mare, e noi stavamo sull'altra, confusi.

«E ora, Maestro?» chiesi ad Aldur.

«È la fine», rispose lui. «La guerra è conclusa.»

«Non sia mai!» esclamò Belar. «Insegnerò al mio popolo a navigare e raggiungeremo per mare il dio traditore! La guerra non finirà finché Torak non verrà punito per le sue nefandezze, a costo di arrivare alla fine dei giorni!»

«Torak è già stato punito», replicò il Maestro, in tono pacato. «Ha levato il Globo contro la terra ed esso si è vendicato. E la punizione durerà per tutta la sua vita. Il Globo è stato risvegliato per commettere un'azione malvagia e non potrà mai più essere usato in quel modo. Anche se Torak lo possiede, non ne ricaverà piacere. Non può toccarlo e nemmeno guardarlo, o ne verrà annientato.»

«Ciononostante, lo combatterò finché il Globo non ti verrà restituito», insisté Belar. «A questo giuramento impegno tutta l'Aloria.»

«Come vuoi, fratello mio. Ora però dobbiamo innalzare una barriera contro l'invasione del mare per proteggere la terra che ci è rimasta. Unisci la tua volontà alla mia nell'arginare questo oceano.»

Aldur e Belar si presero per mano e guardarono il mare.

«Fermati!» ordinò alle acque il dio più giovane, e le onde si impennarono, infrangendosi contro la barriera di quella parola.

«Sollevati!» aggiunse Aldur, e dalla terra ferita, tra immani scossoni e piogge di sassi, si levò una nuova catena di montagne che fermò l'avanzata del mare. Restammo tutti incantati davanti a quello spettacolo, anche gli altri dei e i loro popoli.

«È giunto il momento di dividerci», disse loro il mio Maestro. «Questa terra non vi darà più alcun sostentamento. Ciascuno di voi prenda il suo popolo e si metta in viaggio verso ovest. Oltre quelle montagne si stende una pianura forse non altrettanto vasta né tanto incantevole quanto quella distrutta da Torak, ma vi darà di che vivere.»

«E che cosa sarà di te, fratello mio?» gli domandò Mara.

«Tornerò ai miei studi», rispose Aldur. «Oggi il male si è scatenato sul

mondo, come risultato di ciò che io ho forgiato. Su di me ricade quindi il compito di preparare il giorno in cui bene e male si troveranno di fronte nella battaglia definitiva che deciderà il destino del mondo.»

Gli altri dei si accomiatarono da lui, tranne Belar.

«Ho fatto un giuramento», insisté. «Non andrò a ovest insieme agli altri, ma condurrò i miei alorn verso le terre disabitate del nordovest. Lì cercheremo il sistema migliore per tornare ad affrontare il traditore Torak. Il Globo ti sarà restituito. Solo allora mi darò pace.» Poi si voltò e si allontanò, seguito dai suoi guerrieri.

Tornammo alla Valle. Il Maestro si chiuse nella sua torre, dopo aver assegnato compiti precisi a ognuno dei discepoli: era finito il tempo in cui ci dedicavamo a studiare ciò che volevamo noi. Spesso non capivamo nemmeno a che cosa ci stavamo applicando e ci sentivamo demoralizzati.

Un giorno, sollevando la testa dai libri, notai la lupa che mi stava osservando e, colpito per la prima volta da uno strano pensiero, le chiesi: «Quanto tempo è passato da quando ci siamo conosciuti?»

«Che cos'è il tempo per un lupo?» ribatté lei, con indifferenza.

Feci un rapido calcolo. «Devono essere trascorsi almeno mille anni.»

«E allora?» Quando faceva così mi mandava su tutte le furie.

«Non pensi che sia un po' tanto?»

«Non particolarmente», rispose placida.

«I lupi di solito vivono così a lungo?»

«I lupi vivono finché vogliono.»

Qualche tempo dopo mi capitò di dover cambiare forma, per svolgere un'incombenza assegnatami dal mio Maestro. Lei mi osservò e commentò: «Dunque è così che fai. Semplicissimo!» e si trasformò in una candida civetta.

«Ehi, non farlo!» le intimai.

«Perché?» mi chiese, mentre si lisciava le piume sul dorso.

«Non è decoroso.»

«Che cosa è 'decoroso' per un lupo... o per una civetta?» E con ciò allargò le morbide ali e volò fuori dalla finestra.

Da allora dovetti abituarmi ai suoi improvvisi cambiamenti di forma. Poi, dopo anni, o forse anche di più, un giorno entrò volando dalla finestra, si appollaiò su una sedia e riprese la forma di lupa, annunciandomi: «Credo che me ne andrò per un po'».

«Davvero?» chiesi con cautela.

«Il mondo è cambiato molto e vorrei tornare a dargli un'occhiata.»

«Capisco.»

«Forse un giorno tornerò.»

«Come vuoi.»

«Addio, allora.» Con uno sfolgorio si trasformò ancora in civetta e con un unico battito delle grandi ali scomparve.

Mi accorsi di sentire la sua mancanza. Aveva fatto parte della mia vita tanto a lungo che era come se fossimo stati insieme da sempre.

Poi, dopo parecchio tempo, mentre tornavo da una missione al nord per conto del mio Maestro, mi imbattei in una casetta dal tetto di paglia sul limitare di un bosco. Ero passato di lì tante volte, prima di allora, ed ero sicuro che non c'era mai stata un'abitazione da quelle parti. Ci viveva una donna che sembrava giovane, però forse non lo era. Aveva i capelli fulvi e gli occhi di uno strano colore dorato. Comparve sulla soglia come se mi stesse aspettando e mi invitò a restare a cena. Accettai subito, perché appena aveva menzionato il cibo mi era venuta una gran fame.

Mi mise davanti tutti i piatti che preferivo, e io mi servii con abbondanza. Mi disse di chiamarsi Poledra e anch'io mi presentai. Davanti a lei mi sentivo in imbarazzo come un adolescente.

Nonostante l'urgenza della mia missione, restai a casa sua per qualche giorno, poi le annunciai che dovevo andarmene. «Verrò con te», disse semplicemente. Chiuse la porta di casa e mi accompagnò fino alla Valle.

Il Maestro non parve sorpreso di vederla, come se già la conoscesse e aspettasse il suo arrivo assieme a me. Ci sposammo la primavera seguente e il nostro fu un matrimonio felice. Io non pensai mai alle cose a cui avevo prudentemente deciso di non pensare; ma questa, naturalmente, è un'altra storia.[9]

[1] L'uso della prima persona è servito per impadronirci meglio del personaggio.

Queste pagine sono state scritte vent'anni fa e ho sempre sentito che da esse poteva derivare una storia. In realtà ne sono scaturite due, *Belgarath il Mago* e *Polgara la Maga.*

Terminate le due Epopee dei Belgariad e dei Mallorean, sapevamo come andava a finire la vicenda, quindi potevamo tornare indietro e scriverne l'inizio.

[2] Il nome del villaggio è stato aggiunto in *Belgarath il Mago* per giustificare il suo nome dal punto di vista linguistico. Nella forma arcaica di parecchie lingue, «Garath» poteva significare «del villaggio di Gara».

[3] Si tratta degli ulgos che avevano deciso di non seguire Gorim a Prolgu. Si stavano estinguendo perché le loro donne erano sterili.

[4] All'inizio il Globo era soltanto un sasso che Aldur aveva raccolto nel letto di un fiume e modificato con il tocco della sua mano; soltanto nell'Epopea dei Mallorean abbiamo rivelato la sua vera origine.

[5] Un accenno alla proibizione di annientare le cose.

[6] Nota per i fanatici della linguistica. È probabile che «Bel» significhi piuttosto «prediletto» nella forma maschile, mentre «Pol» lo è in quella femminile. Il nome di Polgara deriva direttamente da quello del padre, dato che è un patronimico, come in russo Ivan Ivanovič (Ivan figlio di Ivan) o Natascia Ivanova (Natascia figlia di Ivan). Osservate che questo principio non si applica al nome della sorella di Pol, Beldaran, la qual cosa indica forse che Belgarath amava Beldaran più di quanto amasse Pol.

[7] Osservate che l'ossessione di Belzedar per il Globo viene introdotta qui.

[8] Le montagne di Korim, «che più non sono», vengono visitate alla fine dell'Epopea dei Mallorean. Questa è un'indicazione sbagliata da parte di Belgarath.

[9] Non è «un'altra storia». È il fulcro di questa.

PARTE PRIMA

I Libri Sacri

Il Libro di Alorn[1]

Sugli inizi

I miti degli alorn descrivono un tempo in cui uomini e dei vivevano assieme in armonia, questo prima che il mondo venisse spaccato e il Mare dell'Est invadesse la terra dove vivevano, che si stendeva a oriente di Cthol Murgos e Mishrak ac Thull.

La spaccatura del mondo è conosciuta nella mitologia alorn come «la separazione», o «la divisione dei popoli», e il loro conto del tempo parte da lì.

Al principio dei giorni gli dei fecero il mondo e i mari e anche la terra emersa. E sparsero le stelle nel firmamento notturno e posero il sole e la sua sposa, la luna, nei cieli per dare luce al mondo.

E gli dei fecero sì che dalla terra si originassero gli animali, e che le acque brulicassero di pesci e che i cieli fiorissero di uccelli.

E fecero anche gli uomini, e divisero gli uomini in popoli.

Ora gli dei erano in numero di sette ed erano tutti eguali, e i loro nomi erano Belar, Chaldan, Nedra, Issa, Mara, Aldur e Torak.

Belar era il dio degli alorn, e dimorava con essi e li amava e il suo simbolo è l'orso.

E Chaldan era il dio degli arend, e dimorava con essi ed era il loro giudice, e il suo simbolo è il toro.

E Nedra era il dio del popolo che ha preso da lui il proprio nome e si chiama Tolnedran, e li aveva a cuore e accettava la loro adorazione, e il suo simbolo è il leone.

E Issa era il dio del popolo Serpente, e accettava che lo adorassero con quei loro occhi smorti, e il suo simbolo è il serpente.

E Mara era il dio dei marag che più non sono, e il suo simbolo era il pipistrello, ma i suoi templi sono vuoti e lo spirito di Mara piange in solitudine nelle lande desolate.

Ma Aldur non era il dio di alcun popolo, e meditava in solitudine. Alcuni, che avevano altri dei, seppero della sua saggezza e giunsero fino a lui e implorarono di stare con lui ed essere suoi allievi. E il dio acconsentì e divennero il suo popolo, e il suo simbolo è il gufo.

E Torak è il dio degli angarak, e gli era dolce essere da loro adulato e adorato e sentire l'acre odore di bruciato dei loro sacrifici. Signore dei Signori lo chiamarono, e Dio degli Dei, e anche questo trovò dolce, nei recessi reconditi del cuore. E rifuggì la compagnia degli altri dei e il suo simbolo è il drago.

E Aldur fece fare una gemma dalla forma di globo, grande quanto il cuore di un uomo, e in essa catturò la luce di certe stelle che rilucevano nel cielo del nord. E grande fu l'incanto per quella gemma che gli uomini chiamarono il Globo di Aldur. Per suo tramite Aldur poteva vedere ciò che era, ciò che era stato e ciò che ancora doveva essere, anche le cose più nascoste, perfino quelle celate nelle più profonde viscere della terra, nell'oscurità più impenetrabile. Nelle sue mani, poi, il Globo era in grado di compiere meraviglie che né uomo né dio mai avevano mirato.

E Torak, che bramava il Globo per la sua bellezza e il suo potere, si ri-

solse a farlo suo, anche se avesse dovuto uccidere il dio suo fratello. Si recò da lui e gli parlò dapprima dissimulando dolcezza, ma poi sollevò la mano contro di lui, gli strappò la gemma e fuggì.

E Aldur andò dagli altri dei e riferì loro ciò che era accaduto e gli dei ingiunsero a Torak di restituire il Globo, ma egli in alcun modo non acconsentì. E così si addivenne a che gli dei spinsero ognuno il popolo suo a prepararsi alla guerra.

Allora Torak sollevò il Globo di Aldur e fece sì che la terra si spaccasse e le montagne precipitassero e il mare invadesse le terre d'oriente, dove dimorava il popolo degli dei. E gli dei presero ognuno il popolo suo e fuggirono dall'irrompere del mare, ma Aldur e Belar unirono le mani e le volontà e sorsero delle montagne a limitare l'avanzare delle acque. E gli dei rimasero separati gli uni dagli altri, e anche i popoli. E gli uomini cominciarono a calcolare il tempo dal giorno in cui Torak aveva spaccato la terra.

Accadde ora che i sei dei andarono a ovest con i loro popoli, mentre Torak portò gli angarak a est, e il mare li separava.

Non senza danno, però, Torak aveva compiuto quel misfatto: quando aveva levato il Globo contro la terra e le montagne, il Globo aveva principiato a rilucere, debolmente dapprima, poi sempre più forte, fino a che il fuoco azzurro delle lontane stelle del nord consumò la carne di Torak: la mano sinistra fu ridotta in cenere e la guancia sinistra si sciolse come cera, e l'occhio ribollì nella sua orbita.[2] Sta scritto che il dolore provocato dal Globo lo tormenterà fino alla fine dei suoi giorni.

Gli angarak accorsero e cercarono di riportargli il Globo, ma il fuoco in esso risvegliato consumava tutti coloro che lo toccavano.

E Torak condusse il suo popolo a est, e gli fece costruire una grande città, che fu chiamata Cthol Mishrak, la Città della Notte, perché si vergognava di mostrarsi marchiato dal fuoco del Globo e la luce del sole gli provocava dolore. E gli angarak gli costruirono una grande torre di ferro in cui dimorare, nella cui camera più alta pose il Globo. E con l'occhio rimasto ne mirava la bellezza.

E così passarono mille anni in quella terra che gli uomini chiamarono Mallorea, e poi altri mille, e gli angarak principiarono a chiamare il dio menomato Kal Torak, che significa allo stesso tempo Re e Dio.

Gli altri sei dei si erano così disposti nelle terre occidentali: a sud e a ovest, tra le umide giungle e i fiumi melmosi andò Issa, con il suo popolo Serpente; Nedra arrivò alle fertili terre a nord della giungla, Chaldan portò

gli arend verso la costa di nordest e Mara si diresse sulle montagne sopra la pianura di Tolnedra.

Ma Aldur, addolorato per la perdita del Globo e provando vergogna per i cataclismi che esso aveva provocato, si ritirò nella Valle da cui nasce il fiume che porta il suo nome, celandosi alla vista degli uomini e degli dei e nessuno arrivò fino a lui, tranne Belgarath, il suo primo discepolo.

Ora accadde che Belar, il dio Orso, il più giovane e il più caro ad Aldur, condusse il suo popolo, gli alorn, a nord. Per mille anni e mille ancora cercò un modo per sconfiggere gli angarak e riconquistare il Globo di Aldur, sì che uomini e dei si ricongiungessero tra loro.

Gli alorn erano un popolo guerriero; si vestivano di pelli d'orso e di lupo e portavano cotte rinforzate con cerchi di acciaio, e tremende erano le loro spade e le asce. E si spinsero all'estremo nord, fino alla terra dei ghiacci perenni, per trovare un modo di giungere in Mallorea, annientare gli antichi nemici e restituire il Globo ad Aldur. Ogni guerriero alorn, nel passaggio alla virilità, sollevava le possenti armi verso le stelle immortali e gridava la sua sfida contro Torak in persona. Il dio Sfigurato, pur rinchiuso nella sua torre di ferro, udiva questa sfida e scorgeva il luccichio delle spade, e il suo dolore aumentava dieci volte tanto, e pure il suo odio per il fratello minore e il di lui popolo.

Il più coraggioso e astuto re degli alorn, Cherek Spalla d'Orso, si inoltrò nella Valle a cercare Belgarath e gli annunciò: «Ora le vie del nord sono aperte, e ho figli oltremodo audaci. I segni e le profezie sono propizi. Il tempo è maturo affinché cerchiamo la strada per la città della notte eterna e riconquistiamo il Globo».

Belgarath non voleva lasciare proprio allora la moglie Poledra, che era gravida e il suo tempo si avvicinava, ma Cherek lo convinse, e durante il cammino si unirono alla spedizione anche i figli di questo: Dras, Algar e Riva.[3]

Era quella la stagione dell'anno in cui sulle terre del nord gravava l'oscurità, e neve, ghiaccio e nebbie ne ammantavano le brughiere. Belgarath il Mago assunse la forma di un grosso lupo nero e con passo silenzioso guidò gli altri fra le foreste buie e innevate, muso e spalle inargentati dal gelo, e da allora mantenne nella sua forma umana capelli e barba argentati.

Giunsero infine alla Città della Notte, fin sotto la grande torre di ferro dove dimorava Kal Torak, e salirono con passi felpati gli scalini arrugginiti, che per venti secoli nessun passo umano o divino aveva calpestato. E per primo salì Cherek Spalla d'Orso, dietro di lui Algar Piede Leggero e

Riva Stretta di Ferro, e alla retroguardia stavano Dras Collo di Toro e il lupo Belgarath.

Tale era il potere del dio Sfigurato, che quando si introdussero nella stanza di ferro dove dormiva in preda al dolore perenne, il volto celato dietro una maschera di acciaio, l'occhio che non era rosseggiò e il metallo dell'intera torre divenne anch'esso incandescente.

E, giunti nella stanza più lontana, dove si trovava il Globo, si fermarono davanti al piccolo forziere di ferro che lo conteneva, intimoriti dal suo potere. E Cherek Spalla d'Orso, re degli alorn, così disse a Belgarath il Mago: «Prendi il Globo e restituiscilo al tuo Maestro, suo legittimo proprietario».

Ma Belgarath, discepolo di Aldur, parlò a sua volta: «No, re degli alorn, io non posso toccarlo e nemmeno guardarlo, o mi distruggerebbe. Nessuno può toccare il Globo, a meno che non sia privo di intenti malvagi. Se c'è qualcuno fra voi abbastanza puro da prendere il Globo e portarlo a rischio della vita e consegnarlo al termine del nostro viaggio, senza pensieri di guadagno, potere o dominio, che tenda la sua mano e prenda il Globo di Aldur».

Cherek Spalla d'Orso si turbò e chiese: «Quale uomo è privo di intenti malvagi, nei più profondi recessi dell'anima sua?» E tese la mano verso il forziere e nel suo cuore sentì l'enorme calore del Globo e seppe di essere indegno. Amaro fu il saperlo, e se ne allontanò.

E Dras Collo di Toro, il figlio maggiore, compì lo stesso gesto, ma dovette anch'egli rinunciare e pianse.

E Algar Piede Leggero si fece avanti e provò, e come gli altri fu costretto a ritrarsi.

Ma Riva Stretta di Ferro si avvicinò al forziere e lo aprì e prese in mano il Globo e, meraviglia! il fuoco della gemma gli ardeva fra le dita, sì, anche attraverso la carne della mano, senza bruciarlo.

«Mira», parlò Belgarath il Mago a Cherek Spalla d'Orso. «Il tuo figlio minore è puro e privo di intenti malvagi. E il suo destino e il destino di tutti coloro che discenderanno da lui sarà di tenere il Globo e di proteggerlo dal male.»

«E sia», rispose il re degli alorn, «e io e i suoi fratelli lo sosterremo e lo proteggeremo finché questo destino è su di lui, anche se fosse fino alla fine del tempo.»

E quando avevano percorso tre leghe, il dio Sfigurato si svegliò e vide che il forziere di ferro era aperto e il Globo che aveva conquistato a caro prezzo era sparito.

Tremenda fu la collera di Kal Torak. Si vestì di ferro nero e prese la grande spada e la lancia e scese dalla torre, si voltò e la colpì. E la torre che era durata per mille anni e mille ancora si sgretolò, e grande fu la rovina.

E il dio Sfigurato parlò agli angarak: «Poiché avete permesso che questa cosa accadesse, non dimorerete più nella città. Poiché siete divenuti sbadati e indolenti e avete lasciato che un ladro rubasse ciò che avevo conquistato così a caro prezzo, distruggerò la vostra città e vi scaccerò da questo posto e vagherete per la terra finché non mi riporterete ciò che mi è stato rubato». E sollevò le braccia e la città fu solo rovine e scacciò gli angarak nelle lande desolate, e Cthol Mishrak più non fu.

Udirono questo grido i fuggitivi su al nord,[4] e gli angarak si gettarono al loro inseguimento e vennero due volte ricacciati indietro da Cherek Spalla d'Orso e dai suoi figli Dras Collo di Toro e Algar Piede Leggero, nonostante il loro numero fosse maggiore.

La terza volta le schiere degli angarak erano enormi e con loro marciava Kal Torak in persona, e quando Riva Stretta di Ferro vide che il padre e i fratelli erano stremati e le loro ferite sanguinavano, trasse il Globo da sotto il mantello e lo tenne bene in vista davanti al dio Sfigurato e al suo esercito.

Kal Torak e i suoi, accecati dal bagliore della gemma, si ritirarono, ma poi tornarono all'attacco, e il Globo splendeva sempre di più, e la terza volta che si gettarono contro Riva, il firmamento fu arso dal fuoco del Globo e le prime file degli attaccanti ne furono consumate. Gli angarak superstiti erano terrorizzati e Torak non riuscì a convincerli a tentare un altro assalto.

Così, i fuggitivi ritornarono all'ovest e si tenne un consiglio degli dei, e Aldur così parlò: «Non sia che facciamo guerra contro il nostro fratello Torak, poiché in una guerra fra gli dei il mondo sarebbe distrutto. Dobbiamo quindi ritirarci dal mondo, così che nostro fratello Torak non ci trovi per fare guerra contro di noi e così ne sia distrutto il mondo».

Gli altri restarono in silenzio, perché soffrivano di dover separarsi dalle loro genti, ma sapevano che Aldur diceva la verità e, se fossero rimasti, il mondo sarebbe stato distrutto.

Vedendo Belar piangere, per quanto amava i suoi alorn, Aldur si addolcì e disse: «Nello spirito ognuno può rimanere con il suo popolo, e guidarlo e proteggerlo, ma gli dei in persona non possono restare, poiché Torak ci troverebbe e ci farebbe guerra e il mondo sarebbe distrutto e i nostri popoli

perirebbero».

«E tu, fratello, porterai il Globo con te?» domandò Chaldan, dio degli arend.

«No, fratello mio», rispose Aldur, triste nel cuore. «Il Globo deve restare, perché solo nel Globo si trova ciò che impedirà a nostro fratello Torak di diventare signore del mondo. Finché il Globo rimane, Torak non prevarrà contro di esso, e il tuo popolo sarà salvo dalla sua schiavitù.»

E così gli dei si separarono dal mondo che avevano creato, e solo in spirito rimasero accanto ai loro popoli. L'unico a rimanere fu Torak, che nelle terre desolate di Mallorea si consumava il cuore sapendo che il Globo gli impediva di dominare il mondo e ridurre tutti i popoli in schiavitù.

E Belgarath parlò a Cherek e ai suoi figli, a cui trasmise la volontà divina che si separassero. A Riva disse: «Il tuo viaggio è il più lungo, Stretta di Ferro. Porta il Globo fin sull'Isola dei Venti. Porta con te il tuo popolo e i tuoi beni e gli armenti, perché non ritornerai. Costruisci una fortezza e un santuario e difendi il Globo con la tua vita e con le vite del tuo popolo, perché sai che il Globo soltanto impedisce a Torak di divenire signore e padrone del mondo intero».

A Dras Collo di Toro impose di stabilirsi ai confini del nord, che avrebbe dovuto difendere contro gli angarak e contro Torak, mentre Algar Piede Veloce doveva stabilirsi nelle pianure del sud e svolgervi la stessa opera.

A Cherek disse: «Su di te, Spalla d'Orso, ricade il destino del mare. Spingiti al largo fino alla penisola del nord che ha preso nome dagli alorn. Ivi costruirai un porto e una flotta di navi rapide e slanciate e pattuglierai le acque così che i nemici non giungano per mare contro Riva, tuo figlio».

Poi sollevò il viso e gridò a gran voce: «Ascoltami, Torak l'Orbo! Così il Globo è difeso e al sicuro contro di te. E tu non trionferai contro di esso. Io, Belgarath, Primo Discepolo di Aldur, questo proclamo. Il giorno che tu venissi contro i Regni Occidentali, io scatenerò la guerra contro di te e ti distruggerò completamente. E notte e giorno ti sorveglierò e, in verità, farò in modo che tu non venga, sia anche fino alla fine del tempo».

E nelle terre desolate di Mallorea, Kal Torak udì la sua voce e tutto distrusse intorno a sé, financo le pietre, perché sapeva che il giorno che si fosse gettato contro i Regni Occidentali, quel giorno sarebbe sicuramente perito.

Cherek Spalla d'Orso abbracciò i suoi figli, si voltò e non li rivide mai più.

Dras Collo di Toro dimorò nelle terre bagnate dal Fiume Mrin, dagli

Acquitrini di Aldur alle steppe e oltre, e dalla costa alle montagne di Nadrak. E gli uomini chiamarono questa terra del nord Drasnia, il paese di Dras. E per mille anni e mille ancora dimorarono i discendenti di Dras Collo di Toro nel nord e difesero i confini settentrionali dal nemico. E addomesticarono vaste greggi di renne, che divennero come gatti o cagnolini per loro, e commerciavano pelli e pellicce e l'oro che trovavano nel fiume con i Regni Occidentali e anche con i mercanti dai volti strani che provenivano da oriente. E la Drasnia prosperava, e Kotu, alla foce del Mrin, era una città ricca e potente.

E Algar Piede Leggero si stabilì nelle pianure del sud, bagnate dal Fiume Aldur, e quella terra da lui prese nome Algaria e il suo popolo catturò i cavalli e li addomesticò, e per la prima volta nel mondo gli uomini li cavalcarono. Lui e il suo popolo divennero nomadi, al seguito delle mandrie, e costruirono una fortezza nel sud che chiamarono la Roccaforte. Per venti secoli dimorarono in quelle terre, facendo commercio di cavalli con gli altri regni.

E Cherek Spalla d'Orso, tornato in Aloria, che si trova a nordovest, poiché il suo popolo non era più uno, a causa della divisione dai figli, diede a quella terra il proprio nome, e anche dopo secoli e secoli era chiamata Cherek. Ed eresse una grande città a Val Alorn, e un porto alla foce del Fiume Alorn, dove costruì navi che non eran sembianti a quelle delle altre nazioni, poiché non per trasportare merci erano nate, ma per la guerra. E i suoi divennero guerrieri e pattugliarono i mari affinché il nemico non giungesse all'Isola dei Venti, e si dice che fossero pirati, ma nessuno può asserirlo per certo.

E Riva Stretta di Ferro salpò con il suo popolo e gli armenti traversando il Mare dei Venti fino all'isola dove avrebbe dimorato, e diversi giorni navigò lungo la sua costa, fino a trovare un punto per lo sbarco, e quello è l'unico su tutta l'isola dove una nave possa attraccare. Sceso con il suo popolo e gli armenti sulla spiaggia, bruciò la nave che li aveva portati, così che nessuno potesse tornare indietro, e fece costruire una fortezza e una città cinta di mura. E la città con il suo nome venne chiamata.

E dentro la fortezza, nel posto più interno e difeso, Riva fece costruire una sala del trono e scolpire un grande trono di pietra nera. E alto era il suo schienale.

E, preso Riva da un sonno profondo, venne a lui in sogno Belar, il dio Orso, e così gli parlò: «Ascolta, Guardiano del Globo: farò cadere due stelle dal cielo, e ti mostrerò dove riposano, e tu prenderai le due stelle e le

porrai in un grande fuoco e le forgerai. E una stella sarà una lama, e l'altra un'elsa: insieme saranno la spada che veglierà sul Globo di mio fratello Aldur».

E Riva si svegliò e tutto accadde come Belar gli aveva detto, ma non c'era modo di unire assieme la lama e l'elsa che aveva forgiate.

E Riva sollevò il viso e gridò a Belar: «Guarda, ho guastato il lavoro, perché la lama non si unisce all'elsa e la spada non diverrà una».

E una volpe che stava seduta lì accanto così parlò a Riva: «Il lavoro non è guastato, Stretta di Ferro. Prendi l'elsa e collocavi sopra il Globo, come un pomo che la decori».

E Riva seppe che quello era un incantesimo e fece come la volpe aveva ordinato ed ecco che il Globo divenne una cosa sola con l'elsa, ma ancora si addolorava perché la lama restava separata.

E la volpe nuovamente parlò: «Prendi la lama nella mano sinistra, Stretta di Ferro, e l'elsa con la destra e uniscile».

«Non ci riuscirò», replicò Riva, «non si uniranno.»

E la volpe rise, mentre chiedeva: «Come fai a sapere che non si uniranno se non hai tentato?»

E Riva provò vergogna, allora impugnò la lama con la sinistra e l'elsa con la destra, ed ecco che la lama si infilò nell'elsa come un bastone nell'acqua, e la spada divenne una, e nemmeno la forza di Riva poteva disgiungerla.

La volpe rise ancora e gli ordinò: «Prendi la spada, Stretta di Ferro, brandiscila e colpisci la grande roccia che sta sulla montagna più alta dell'isola».

E Riva salì sulla montagna più alta e obbedì alla volpe, e la roccia si spaccò e ne sgorgò l'acqua. L'acqua divenne fiume e scese a lambire la città di Riva e in seguito fu chiamato il Fiume dei Veli, per via della foschia che sempre lo circondava.

E la volpe rise di nuovo e corse via, ma si fermò una volta per voltarsi indietro e Riva vide che non era più una volpe, ma il grosso lupo argentato, Belgarath, che già aveva conosciuto.

E Riva fece porre la spada sul trono di pietra nera, con la punta rivolta verso il basso e il pomo in alto e la spada si conficcò nella pietra e nessuno tranne Riva poteva toglierla. E tale era la virtù del Globo che ardeva di un fuoco freddo quando Riva sedeva sul trono. E quando impugnava la spada e la sollevava, la spada stessa diveniva una grande lingua di fuoco azzurro e tutti coloro che la guardavano erano colti da meraviglia e non capivano.

E da allora in poi i discendenti di Riva nascevano con il marchio del Globo sul palmo di una mano, e il bambino che sarebbe diventato re alla nascita veniva portato nella sala del trono e la sua mano posta sul Globo, così che lo riconoscesse e non lo distruggesse quando avrebbe preso il suo posto sul trono.

E così fu nella città di Riva per mille anni e mille ancora.

Compiuta la sua missione, Belgarath si affrettò verso la Valle di Aldur, per vedere il frutto del grembo di Poledra, e quando vi giunse seppe che sua moglie aveva dato alla luce due gemelle e poi era morta.

E la figlia nata prima fu chiamata Polgara, e sin da infante erano d'acciaio i suoi occhi e il volto arcigno. Neri erano i capelli come le ali di un corvo, e poiché era sua figlia maggiore, secondo l'uso dei maghi Belgarath allungò la mano, gliela pose sulla fronte, e, mira! sua madre, Poledra, nella sua ultima ora aveva separato in lei la collera dall'amore. E in Polgara dimorava la collera da lei provata per il marito, Belgarath, che si era allontanato quando era il tempo del parto. E così, quando Belgarath pose la mano sulla fronte di Polgara, in quel punto i capelli corvini divennero bianchi, e da quel momento in poi crebbero sempre di quello stesso bianco argenteo che aveva segnato il muso del lupo quando avanzava nel gelo.

E la seconda figlia venne chiamata Beldaran, giacché il marchio dei maghi non era su di lei. E aveva la pelle chiara e i capelli come l'oro. E fu amata teneramente dal padre e dalla sorella, che sempre si contesero il suo affetto. Ma accadde che, quando le sue figlie raggiunsero i sedici anni, Belgarath si addormentò profondamente e gli apparve in sogno lo spirito di Aldur, che gli ingiunse: «Unirai la tua casa a quella del Guardiano del Globo. Scegli quale delle tue figlie dare in sposa al re di Riva, affinché la sua discendenza divenga invincibile e Torak non possa mai più prevalere».

Nel profondo del suo cuore, Belgarath fu tentato di disfarsi della figlia dalla lingua velenosa e dalla bianca ciocca che era un continuo rimprovero per lui, ma sapeva che grande era il fardello di Riva, e gli mandò Beldaran, e pianse.

E anche Polgara pianse, sapendo nell'anima sua che avrebbe perduto Beldaran, destinata a una vita in cui si invecchia e si muore. Ma asciugò le lacrime e andò dal padre e gli disse: «Ascolta vecchio lupo grigio, ora siamo soli, e mi devi rivelare i segreti della nostra discendenza, così che possa succederti e prendermi cura di te quando avrai perduto il senno».

E Belgarath si offese e sollevò la mano contro quella figlia sfrontata. Ma lei gli sorrise con dolcezza e la mano esitò, e Belgarath si volse e fuggì via.

E lei lo chiamò, gridando: «Padre, ancora non mi hai istruita nella nostra arte».

E lui fuggiva e lei, ridendo, lo inseguiva.[5]

[1] Ecco un mito della creazione che ha risonanza in quelli di diverse culture di questo mondo. Ha perfino un diluvio. I miti del diluvio sono stati probabilmente generati dal disgelo alla fine dell'ultima era glaciale, circa 12.000 anni fa. Il diluvio nel mondo di Garion è stato il risultato di un incidente vulcanico, che viene descritto nei dettagli negli studi preliminari all'Epopea dei Mallorean.

[2] La menomazione di un dio non ha riscontri nelle mitologie di questo mondo. Milton, però, rinchiuse per l'eternità Lucifero nella forma del serpente dopo che proprio sotto quelle spoglie aveva tentato Eva. Anche il marchio di Caino può essere un equivalente.

[3] Questo è stato leggermente cambiato in *Belgarath il Mago.*

[4] In *Belgarath il Mago* il racconto è diverso. Le lastre di ghiaccio forniscono un'alternativa al «Ponte di Terra».

[5] Una versione abbreviata di questo libro è diventata il prologo al Primo Libro della Saga dei Belgariad e Belgarath ripete il racconto nella fattoria di Faldor, per dare un punto di riferimento a Garion. Questi avvenimenti ricorrono anche in *Belgarath il Mago.*

Il Libro di Torak

> Il Libro di Torak è proibito in tutti i Regni Occidentali. In tutto il mondo civilizzato leggerlo o possederne una copia è punibile con la morte. Questo avviso costituisce un avvertimento legale per decreto dell'impero Tolnedran, del regno di Arendia, del regno di Sendaria, del Sacro Ulgos, del regno di Cherek, del Guardiano di Riva, del regno di Drasnia, del regno di Algaria ed è valido anche nella Valle di Aldur e nel distretto dei marag. Sono ancora in corso negoziati con sua maestà, l'eterna Salmissra, regina di Nyissa, per estendere questo bando alla terra del popolo Serpente.[1]

Ascoltate,

io sono Torak, Re dei Re, Signore dei Signori. Io ero, prima che altri fosse, prima ancora che le terre si separassero dai mari e le montagne si sollevassero dalla melma immonda per toccare la volta del cielo. Io sarò

quando tutto ciò che è stato fatto più non sarà, quando le montagne si sgretoleranno in granelli di sabbia che sarà spazzata via dal vento, sì, io sarò oltre la fine del tempo.

Sette eravamo, e unimmo le nostre mani e tutto questo avvenne: separammo le terre e i mari, ponemmo la luna e il sole nelle loro orbite, ricoprimmo il mondo di foreste e praterie. E creammo gli animali e infine l'uomo, che ci fosse servitore e strumento della Volontà nostra. E dividemmo gli uomini in popoli e ognuno prese un popolo per modellarlo secondo i propri scopi, tutti tranne Aldur, che era sempre contrariato e scontento perché non gli garantivamo il dominio su tutto il mondo e su noi stessi. E si ritirò da noi e si provò, con i suoi incantesimi, ad allontanare da noi i nostri servitori.

E il popolo che era mio si chiamò angarak e immolava sacrifici per me e mi adorava. Gli angarak prosperarono e divennero numerosi e nella loro gratitudine eressero in mio onore un altare nei luoghi elevati di Korim, che più non sono. E io mettevo alla prova il loro amore per me, chiedendo in certe stagioni di sacrificare venti delle loro fanciulle più belle e venti dei loro giovani più valorosi. E di buon grado lo facevano, tanto era il loro amore per me. Ed era considerato un onore essere scelti per il pugnale sacrificale e per il fuoco sull'altare.

E avvenne che mio fratello Aldur, invidioso del popolo sempre più numeroso che mi adorava, creò un oggetto con il quale ostacolare i miei propositi, un oggetto con il quale conquistare il dominio.

Andai allora da Aldur, pregandolo di rinunciarvi e di tornare in compagnia degli altri dei, ma lui mi parlò in modo irriguardoso e io vidi che quell'oggetto aveva su di lui un tale potere da stravolgergli l'anima e suscitare inimicizia con tutti noi. E così, per salvare mio fratello, presi su di me il fardello di quell'oggetto.

Ma lui, in preda alla collera, andò dai nostri fratelli e insinuò in loro l'inimicizia contro di me e ognuno di loro venne per convincermi a restituire quella cosa che lo teneva sotto incantamento, ma io resistetti.

Allora si prepararono alla guerra e il cielo si oscurò per il fumo delle loro forge dove fabbricavano le armi da usare contro il mio popolo.

Ma io non avrei permesso che scorresse sangue umano e che gli dei si facessero guerra gli uni con gli altri, e sollevai in alto l'oggetto maledetto che Aldur aveva fatto e con esso divisi la terra, in modo che i mari vi penetrassero e tenessero separati i popoli, così che non combattessero tra loro.

Ma tale era la malvagità instillata da Aldur nell'oggetto maledetto, che

già mentre pronunciavo quegli ordini, mi bruciò la carne, consumandomi la mano con la quale lo reggevo e accecando l'occhio con il quale lo stavo guardando, deturpando metà del mio viso con il suo ardore.

Allora lo feci rinchiudere in un forziere di ferro, sì che non facesse del male a nessun altro, e lo chiamai CTHRAG YASKA, la pietra ardente, e mi assunsi il compito di farle da guardiano fino alla fine del tempo.

E portai le mie genti a oriente, in Mallorea, e su una pianura riparata costruirono una grande città e la chiamarono Cthol Mishrak, in ricordo delle mie sofferenze. E io la nascosi con una coltre di nuvole, sì che gli uomini non la trovassero e non infuriassero sul mio popolo a causa del suo amore per me.

Poi mi industriai per mille anni e mille ancora per togliere la maledizione che Aldur nella sua malvagità aveva gettato sulla gemma, ben sapendo che se quel giorno fosse giunto, popoli e dei si sarebbero riuniti in fraternità, e io stesso sarei tornato integro. Ma i miei incantesimi furono vani.

E accadde che il malvagio mago Belgarath, che da sempre era seduto alla destra di Aldur, venne con altri quattro a rubare Cthrag Yaska e il più giovane di loro era protetto da sì tanti incantesimi che prese in mano la gemma e non ne fu bruciato, e la portarono via.

I miei guerrieri inseguirono coraggiosamente i ladri e molti restarono uccisi, e io mi unii a loro per riconquistare Cthrag Yaska e risparmiare così al mondo il male che essa gli avrebbe arrecato. Ma l'uomo più giovane sollevò la cosa maledetta e ne sgorgò il suo fuoco perverso, e i miei ne furono consumati. I ladri fuggirono e il male se ne andò libero per il mondo. E distrussi la città degli angarak e, affinché i nemici non giungessero ad annientarlo, dispersi il mio popolo, dividendolo in cinque tribù. I nadrak li feci forti e audaci e li posi di guardia a nord, da dove erano giunti i ladri. E i thull li feci resistenti e con le schiene ampie, che portassero pesi senza stancarsi, e li posi nelle lande di mezzo. E i murgos li feci i più crudeli e i più numerosi e li posi a sud, che si potessero moltiplicare contro il male che era libero nel mondo. E la maggior parte del mio popolo lo tenni con me in Mallorea, che non aveva limiti, per servirmi e moltiplicarsi per il giorno in cui avremmo scatenato la guerra contro i Regni Occidentali. E infine feci i grolim e li istruii in incantesimi e sortilegi e li elevai a una posizione simile al sacerdozio, che rispondessero a me e tenessero sotto controllo tutto il mio popolo, ovunque si trovasse.

E i miei fratelli, temendo la mia collera, fuggirono da me e si staccarono dal mondo e rimasero soltanto in spirito presso i loro popoli.

E per mille anni e mille ancora e altri trecento[2] mandai i nadrak e i murgos contro i selvaggi e barbari alorn, con i thull che portassero i loro fardelli e i grolim che li guidassero al mio servizio, ma i figli di Cherek, aiutati dalla malvagia magia di Belgarath, li distrussero.

In Occidente i figli di Algar cavalcavano strane bestie, veloci e crudeli, e ricacciarono indietro il mio popolo fin sulle montagne. E a nord i figli di Dras, il figlio maggiore di Cherek il ladro, tesero feroci imboscate ai miei coraggiosi nadrak e li distrussero, tanto che dovettero passare altri mille anni perché il loro numero tornasse a essere quello di un tempo. E ogni anno, nel giorno di quella battaglia vengono sacrificate mille fanciulle thull e mille giovani thull. E cento fanciulle murgos e cento guerrieri murgos, e dieci fanciulle nadrak e dieci campioni nadrak e una sacerdotessa grolim e un neonato grolim di sesso maschile nato fra le sue braccia. E questo sarà finché Cthrag Yaska non tornerà a me, o fino alla fine del tempo.

E accadde che mio fratello Issa si addormentò, e questo lo seppi grazie a Zedar,[3] un uomo saggio e giusto che era stato discepolo di Aldur e aveva molto appreso di incantesimi e sortilegi e il suo nome era divenuto Belzedar. Ma aveva abiurato ed era venuto al mio servizio. E aveva avuto una visione: mio fratello Issa, sempre pigro e indolente, era caduto in un sonno profondo che era durato cento anni e i suoi sacerdoti non riuscivano a svegliarlo, e nemmeno la regina del suo popolo. Allora inviai Zedar nella terra del popolo Serpente, che adorava mio fratello Issa, a offrire alla regina ricchezza e potere e il dominio su moltissime terre se avesse adorato me e seguito i miei ordini. Ed ella acconsentì e inviò emissari segreti in un certo posto e infransero il potere di Cthrag Yaska. E quando i figli di Riva, il figlio minore di Cherek, più non furono, l'incantesimo fu spezzato.

E ora il mio popolo è pronto e muoveremo contro i Regni Occidentali, che si sono assoggettati ai consigli e agli inganni di perfidi dei e maghi malvagi e mi hanno negato ciò che è mio. E li colpirò con la mia collera e moltiplicherò enormemente le loro sofferenze, e li costringerò ad adorarmi, poiché i miei fratelli sono tutti fuggiti e rimango soltanto io, e sono l'unico dio del mondo. E mi offriranno sacrifici e sarò signore e padrone di tutte le cose, e il mondo sarà mio...

(La copia del manoscritto si interrompe qui.)

[1] L'Università di Tol Honeth ha la sua origine proprio da questa nota: un gruppo di meticolosi per quanto riguarda i dettagli, ma che non avevano idea di che cosa stesse *in realtà* accadendo.

[2] La cronologia è stata rivista.

[3] Questo passaggio stabilisce l'apostasia di Belzedar. In realtà, Zedar è un eroe tragico. Quando originariamente andò in Mallorea, pensò di essere abbastanza scaltro da ingannare Torak. Si sbagliava e, come Urvon e Ctuchik, è più uno schiavo che un discepolo.

Testamento del popolo Serpente

Questo strano frammento fu scoperto fra le rovine di un tempio nyissan durante una spedizione esplorativa dalla ventitreesima legione imperiale; questa seguiva l'invasione alorn della terra del popolo Serpente durante i primi anni del quarantunesimo secolo. L'antichità del frammento e le condizioni generali delle rovine del tempio in cui fu trovato indicano che molto probabilmente risalgono entrambi all'epoca dell'invasione marag, e non alla più recente incursione alorn.

1. *Un tempo*
vivevamo in caverne
accanto a placidi ruscelli
e in conche muscose
e ISSA era con noi,
(ISSA dagli occhi immutabili
e dalla pelle fredda)
- Lodate la gloria del nome di ISSA

2. *Contenti*
eravamo di crogiolarci al sole
su tiepide rocce
e insinuarci la notte
in tane fresche e asciutte
sotto le pietre,
e ISSA si muoveva tra noi
(lenti i movimenti,
sinuosi e impercettibili)
e toccava i nostri visi

con mano fredda,
e leccava il nostro profumo
dall'aria
con la lingua saettante
- Lodate la gloria del nome di ISSA

3. *Solitari*
osservavamo
il volgere delle stagioni,
anni, luce e polvere
si posavano su di noi,
e incuranti noi stavamo a osservare
e ISSA ci istruiva
(sibilante la voce
dell'amato e saggio
ISSA)
- Gloria alla saggezza di ISSA

4. *Avvolti*
in spire con i nostri fratelli,
i serpenti,
e baciavamo il dolce veleno
dai loro sorrisi
senza labbra
mentre ISSA
osservava e proteggeva
il nostro gioco infantile
- Lode alla solerzia del potente ISSA

5. Ma
altri dei fecero guerra e noi non sappiamo perché.
Qualche sciocchezza
di poco valore fu la causa del loro contendere.
Noi giaciamo in una sonnolenza senza tempo,
crogiolandoci nel calore
del sole e nella gloria dello sguardo di ISSA
- Adorate la bellezza delle squame sul volto di ISSA

6. *E*

gli altri dei sconquassarono la terra, e le rocce delle tane ci caddero addosso, schiacciando nel sonno il popolo di ISSA, e i mari si riversarono nelle caverne e nelle conche muscose, condannando per sempre al silenzio il morbido sibilo dei nostri ruscelli, inghiottendo la terra donataci da ISSA.

- Oh, piangete per la preziosa terra di ISSA

7. *Viaggiammo*

allora verso le terre dove il sole si fa il letto, e ISSA ci guidava. Trovammo una bella terra di paludi e grovigli d'alberi e fiumi ombrosi e sonnolenti. E lì dimoravano in abbondanza i nostri fratelli serpenti. E ISSA ordinò che erigessimo una città accanto al sacro Fiume dei Serpenti, e chiamammo quella città *Sthiss Tor*, in onore della santa saggezza di ISSA.

- Lodate tutti ISSA, freddo e giusto

8. *Ancora*

ci parlò ISSA, dicendo:

«Io sono il vostro dio e vi amo. In spirito dimorerò con voi, e tra voi sceglierò colei a cui parlerò. L'ascolterete e obbedirete come se fossi io».

- Ascoltate e obbedite alla parola di ISSA

9. *Ora*

fra tutte le ancelle di ISSA, la più amata era Salmissra, la sacerdotessa, e ISSA la toccò e così parlò al popolo:

«Mirate la mia ancella Salmissra. Lei ho toccato e lei sarà regina su di voi e la sua voce sarà la *mia* voce e la chiamerete eterna, poiché io sono con lei, fino alla fine del tempo».

- Lodate tutti l'eterna Salmissra, ancella di ISSA

10. *Parlò*

allora l'eterna Salmissra, regina del popolo Serpente, e disse:

(Il resto del frammento è andato perduto).*

* Questo è tipico del carattere nyissan, e le centinaia di narcotici che hanno a disposizione ci fa presupporre una cultura completamente diversa da tutte quelle di questo mondo. Per loro è ragionevole essere come sono. La loro società riecheggia quella egizia, ma solo alla lontana.

Inno a Chaldan

Si tratta del famoso inno di guerra degli arend di Asteria, che dovrebbe risalire all'inizio del secondo millennio. Ancor più degli inni mimbrate e wacite di tenore simile, esprime lo spirito arend ed è cantato ancora oggi nelle cappelle mimbrate. Ricerche storiche dimostrano che era popolare anche a Wacune, prima che il popolo di quel ducato venisse sterminato durante le guerre civili arendish.

Tuoi siano l'onore, la gloria e il dominio, o Chaldan!
Garantisci, Divino Signore, la vittoria ai tuoi servitori.
Mira, Dio Nostro, come noi ti adoriamo.
Colpisci, Sommo Giudice, i pravi e gli ingiusti.
Castiga i nostri nemici. Nel fuoco consumali.
Strazia chi ci offende.
Benedetto sia il nome di Chaldan.

Tuoi siano il potere, la supremazia e l'impero, o Chaldan!
Benedici, Dio Guerriero, le armi dei tuoi figli.
Cingili, Grandissimo, di armature impenetrabili.
Ascolta, Benedetto, il nostro lamento per i caduti.
Nel lutto confortaci.
Dei nemici vendicaci.
Benedetto sia il nome di Chaldan.

Ci sono altri quattrocentodiciotto versi, ma le descrizioni delle punizioni invocate sui nemici sono troppo vivide per riportarle in un testo che può cadere nelle mani di donne o bambini.

Il lamento di Mara

Nota del bibliotecario imperiale di Tol Honeth.

Questo brano è stato composto da un monaco di Mar Terin alla fine del ventisettesimo secolo. Fino alla morte egli ha sostenuto che queste erano le parole pronunciate dal dio in lutto, Mara, ma è evidente che si tratta del prodotto di una mente turbata dalla soli-

tudine e dalla colpa razziale.

La distruzione del Maragor e lo sterminio del suo popolo è un fardello morale che ormai pesa sull'impero Tolnedran. Non dobbiamo però ricadere nell'isteria, spinti dal senso di colpa. Piuttosto, badiamo a non ricorrere mai più a crudeltà simili nella nostra ricerca del profitto.

EEE-AAAY!
EEE -AAAY!
Piangiamo per Mara, il cui popolo più non è.
Sofferenza e dolore!
Lutto e affanno!
Le genti son distrutte, anziani e pargoli.
Gli uomini fatti a pezzi e le donne,
sorgenti di razza e di vita,
sterminate.
Il popolo di Mara più non è.
EEE-AAAY!
EEE-AAAY!
Sofferenza e dolore!
Il popolo di Mara più non è.
Maledetta sia allora la terra.
Tradito son io dai fratelli miei,
Tradita la terra dei marag per sempre sarà.
Maledetta.
Che la mia mano si levi contro di essa.
Né frutti porgerà ai forestieri,
né sonno o riposo vi troveranno.
Soltanto follia mieteranno
tra le mie città deserte.
E solleverò un esercito di morti
contro chi osa inoltrarvisi.
Sangue e morte a chi profana i miei sacri altari.
EEE- AAAY!
EEE - AAAY!
Sofferenza e dolore!
Piangiamo per Mara, il cui popolo più non è.*

* Queste righe spiegano come mai il Maragor è stregato. Osservate che due dei sono folli (l'altro è Torak). Mara però guarisce quando compare Taiba. Notate anche gli accenni a una società matriarcale.

I proverbi di Nedra

Questo è un piccolissimo esempio dei 1800 proverbi di Nedra, con cui il dio elargisce consigli al suo popolo. Il fatto che Tolnedra sia il potere dominante nel mondo occidentale testimonia l'efficacia di tali consigli.

1. Non uccidere. Ai morti non puoi vendere nulla.
2. Non rubare. Da' l'intera misura e il tuo cliente ritornerà.
3. Non bramare le cose d'altri. Concentrati sui tuoi affari e prospererai.
4. Accumula i tuoi beni preparandoti alla vecchiaia e alle avversità, e sii prudente nelle spese.
5. Sii munifico con i tuoi figli e con i figli dei tuoi fratelli, così che essi saranno generosi con te quando diminuirà il tuo vigore.
6. Non corrompere l'esattore delle tasse. Se tradirà il trono, non tradirà anche te?
7. Non adulterare le monete e non raschiarne via frammenti. La moneta che ora mandi in giro domani ritornerà a te.
8. Non agire da dilettante. Scegli le merci da commerciare e conoscile bene. Chi può intendersi allo stesso modo di scarpe e gioielli?
9. Nelle contrattazioni sii paziente. Cortesia e arguzia sono oro. Collera e disprezzo sono ottone.
10. Non vendicarti su chi si è mostrato scorretto con te. Nessun profitto si basa sulla vendetta.
11. Guardati sempre dal servitore ambizioso. Se è stupido, ruberà. Se è intelligente, si sostituirà a te.
12. Commercia solo in beni tangibili. Chi può pesare il vento o misurare una promessa?
13. Accumula oro. Il tempo non lo deteriora, le mode non lo deprezzano. Scambialo solo se sei sicuro di riaverne di più.*

* Nei fantasy la classe mercantile è stata trascurata, ma a torto. L'avidità dei tolnedran aggiunge un tocco interessante al carattere della nostra eroina: Ce'Nedra adora il denaro.

Il sermone di Aldur ai discepoli[1]

In verità

vi dico che il mondo è stato fatto con una parola. Poiché i Sette si unirono insieme e pronunciarono una sola parola: «Sia».

E il mondo fu.

Così, vi dico, il mondo è stato fatto. E in verità vi dico che così anche potrebbe il mondo essere annientato.[2] Poiché il giorno che io e i miei fratelli ancora ci uniremo e pronunceremo le parole «Non sia!» in quel giorno il mondo perirà.

Infinito è il potere della parola, poiché la parola è alito e anima della mente, e come ho a voi insegnato, ogni potere si trova nella mente. Se la vostra mente ha il potere, ponete quel potere nella parola, e ciò che desiderate accadrà. Ma se la vostra mente non è guidata, o se esitate o temete o dubitate, le più grandi parole di potere non vi gioveranno, giacché la parola non deve essere disgiunta dalla volontà.

Ora accade che devo separarmi da voi. Se io e i miei fratelli fossimo coinvolti in questo conflitto che sconvolge la terra, il mondo sarebbe distrutto, quindi, per non levare le mani contro il nostro fratello impazzito, dobbiamo andarcene da questo mondo.

Con afflizione mi separo da voi, ma sappiate che il mio spirito sarà sempre presente per aiutarvi e confortarvi.

Nel lasciarvi vi affido un pesante fardello. In verità, miei amati discepoli, voi non siete come gli altri uomini. Assieme abbiamo ricercato la saggezza per comprendere il significato del potere della parola. Tale potere è con voi, le vostre menti sono a ciò acconce. Su di voi ricade quindi il dovere di preservare il mondo ora che io e i miei fratelli dobbiamo andarcene. Alcuni di voi resteranno in questa Valle per ricercare più a fondo il significato del potere della parola, altri si avventureranno nelle terre degli stranieri e useranno il potere della parola per preservare il mondo e formare una barriera contro mio fratello finché apparirà colui che è destinato a compiere ciò che dev'essere compiuto.

Accadrà che per alcuni di voi tale fardello sarà troppo pesante e più non saranno, giacché è semplice dire «Non sia» e perire. Per loro mi dolgo.

E uno tra voi piegherà la mente e la volontà e il potere della parola per esaltarsi al di sopra di tutti gli uomini, e anch'egli perirà, e anche per lui mi

dolgo.

Vi scongiuro di non rivolgere mai la vostra volontà e la vostra mente e il potere della vostra parola, per quanto siano forti e perfetti, contro mio fratello Torak. Egli è un dio, e la sua volontà sta alla vostra come la vostra a quella di un fanciullino. Nell'invincibilità della sua volontà Torak è dio, e in ciò soltanto. Io vi dico che se Torak, nella sua follia, rivolgesse la sua mente e la sua volontà e il potere della parola contro di voi, il mondo verrebbe distrutto e i suoi frammenti sarebbero sparsi come polvere fra le stelle.

Ma non sgomentatevi davanti all'enormità del vostro compito, sappiate che il Globo che ho fatto ha il potere di piegare la volontà di Torak e giorno verrà che giungerà Colui che lo userà e, se sarà puro e coraggioso, Torak verrà sopraffatto. Ma se esiterà o sarà tentato dal potere del Globo, Torak prevarrà e il mondo sarà suo per sempre.

Allora io e i miei fratelli dovremo levare le mani contro di lui e pronunciare le tremende parole: «Non sia», e nostro fratello Torak più non sarà, ma anche questo mondo che tanto ci è caro più non sarà.

Guidate quindi il fanciullo e l'uomo che sarà designato e preparatelo per l'immane compito.

Ora me ne andrò e cercherò leggiadri campi fra le stelle e sentieri ombrosi fra soli sconosciuti e, se tutto accadrà per il meglio, mi raggiungerete lassù quando il vostro compito sarà portato a termine.

E, così dicendo, Aldur si voltò e salì nei cieli stellati e nessun uomo mai più lo ha rivisto.

[1] Come già accennato nell'Introduzione, questo pezzo è stato una falsa partenza. Lo abbiamo scritto quando ancora brancolavamo attorno a «la Volontà e la Parola» e costituisce un tentativo di definirla e di porre dei limiti.

[2] Si tratta della questione dell'«annientare» che alla fine abbiamo proibito.

Il Libro di Ulgo[1]

Questa è la famosa copia meridionale di questa opera discussa. Differisce in certi dettagli cruciali dalle altre sette copie in frammenti, e da alcuni studiosi è considerata corrotta, di terza mano, senza alcun valore storico o teologico. Però è

> l'unica copia completa che abbiamo e ci fornisce i pochi indizi di cui siamo a conoscenza per comprendere gli enigmatici ulgos. Come sia giunta in possesso delle dryad della Tolnedra meridionale, naturalmente, è un mistero.

Agli inizi del tempo, quando il mondo venne spinto fuori dall'oscurità dagli dei imprevedibili, nel silenzio dei cieli dimorava uno spirito conosciuto come UL. Grande era la sua potenza, ma la tratteneva mentre gli dei più giovani si univano insieme per fare il mondo, e anche il sole e la luna. Vecchio e saggio era, ma tratteneva la sua saggezza così che ciò che essi creavano non fosse perfetto. Ed ebbero dispetto che a loro non si unisse e gli voltarono le spalle.

E accadde che i giovani dei crearono anche le fiere e gli uccelli, i serpenti e i pesci e infine l'uomo. Mancando però il potere e la sapienza di UL, la creazione non era perfetta e i giovani dei si pentirono e vollero annullare ciò che avevano fatto, ma lo spirito di UL tese la mano e lo impedì, così che anche ciò che era mostruoso e deforme restò nel mondo. E così parlò loro: «Ascoltate: ciò che avete fatto non potete disfare, giacché nella vostra follia avete infranto la materia dei cieli e la pace, acciocché questo mondo che avete fatto fosse un gioco e un divertimento. Sappiate però che qualsiasi cosa generiate, sia essa mostruosa o sconveniente, durerà per sempre, a monito della vostra follia. Poiché il giorno che una singola cosa che è stata fatta verrà annientata, quel giorno tutto ciò che è stato fatto verrà annientato».[2]

E i giovani dei andarono in collera e così dissero a ogni cosa mostruosa o sconveniente che avevano fatto: «Va' da UL, che sarà il tuo dio». E UL non parlò.

E fecero gli uomini e ognuno scelse i popoli che più gli piacevano, per essere il loro dio. E a quelli che nessuno aveva scelto dissero: «Andate da UL, che sarà il vostro dio».

Così avvennero le lunghe e amare peregrinazioni dei senza dio nelle terre desolate e nei deserti dell'Occidente.

E accadde che fra essi c'era un uomo giusto e retto che si chiamava Gorim e così parlò alle moltitudini dei senza dio: «Riposatevi dalle vostre peregrinazioni e restate in questa pianura. Io mi impegnerò nella ricerca del dio chiamato UL, così che possiamo adorarlo e trovare il nostro posto nel mondo. Poiché in verità noi ci avvizziamo e cadiamo lungo la strada come le foglie d'autunno per via degli stenti delle nostre peregrinazioni. I

pargoli muoiono e così gli anziani. Meglio è che uno solo muoia. Restate qua fino al mio ritorno».

E Gorim si separò dalla moltitudine e da solo cercò il dio chiamato UL. Venti anni lo cercò nelle lande desolate e non lo trovò. E cose mostruose e informi lo assalirono, ma lui prevalse e non perì.

Ma si indebolì e i capelli divennero grigi e un giorno disperò e salì su una montagna e gridò al cielo: «Basta! Non cercherò più! Gli dei sono uno scherno e un inganno, il mondo è un vuoto sterile, UL non c'è, e io sono disgustato della mia vita che è una maledizione e un'afflizione».

E lo spirito di UL così gli parlò: «Perché sei in collera con me, Gorim? La tua creazione non è opera mia».

E Gorim in preda alla paura si gettò faccia a terra davanti allo spirito di UL.

E UL così gli parlò: «Alzati, Gorim, che io non sono il tuo dio».

Ma Gorim non si alzò. «Oh, dio mio», implorò, «non nascondere il tuo viso al tuo popolo che è afflitto perché è reietto e senza un dio che lo protegga.»

E di nuovo UL disse: «Alzati, Gorim. Cerca altrove un dio, giacché io non sono il dio del tuo popolo. Non vi ho fatti io e il vostro destino non mi riguarda».

Ma Gorim non si alzò. «Oh, dio mio», ripeté, «il tuo popolo è reietto. I pargoli e i vecchi periscono come le foglie ai freddi venti dell'inverno e non c'è un posto del vasto mondo dove possano trovare riposo.»

Lo spirito di UL, turbato dalle parole dell'uomo giusto e retto, di nuovo gli impose di alzarsi e di andarsene, poiché non era il suo dio, e di nuovo Gorim non si alzò. «Resterò qui», disse. «Il tuo popolo muore di fame e di sete. Tutto ciò che cerca è la tua benedizione e un luogo dove dimorare.»

E UL parlò: «Allora sarò io ad andare via di qui, perché le tue parole mi tediano».

E Gorim restò in quel luogo e le bestie dei campi gli portavano da mangiare e gli uccelli dell'aria gli portavano da bere, per via della sua santità. E lì restò un anno e più.

E le cose mostruose e deformi che gli dei avevano fatto e che lo spirito di UL aveva impedito di distruggere sedettero ai suoi piedi. Chimere e unicorni, vi erano, e basilischi e serpenti alati e tutti restarono a prendersi cura di lui.

E UL tornò e gli disse: «Ancora sei qui?»

E Gorim si gettò faccia a terra e rispose: «Oh, dio mio, il tuo popolo leva

alto il suo pianto verso di te, nella sua afflizione».

E lo spirito di UL fuggì via.

E lì Gorim restò, e i draghi gli portavano la carne e creature senza nome l'acqua da bere. E piovvero i giorni e i mesi, e un altro anno passò.

E di nuovo tornò UL. «Ancora sei qui?»

E di nuovo Gorim si gettò faccia a terra, dicendo: «Oh, dio mio, il tuo popolo perisce nell'assenza delle tue cure».

E di nuovo lo spirito di UL fuggì via dall'uomo retto.

E un altro anno passò, e nuovamente lo spirito di UL venne sull'alta montagna dove dimorava Gorim, nutrito da creature mostruose, con e senza nome, visibili e invisibili, e tutte gemettero.

E UL di nuovo parlò: «Alzati, Gorim».

E Gorim si gettò faccia a terra, implorando: «Oh, dio mio, abbi misericordia!»

«Alzati, Gorim! Io sono UL, il tuo dio, e ti ordino di alzarti e di stare di fronte a me.» Così dicendo, UL con le proprie mani sollevò Gorim.

«Sarai quindi il mio dio?» chiese Gorim. «E il dio del mio popolo?»

E UL così parlò: «Io sono il tuo dio, e anche il dio del tuo popolo».

E Gorim dall'alto guardò le creature deformi che lo avevano nutrito e confortato durante la dura prova e così disse: «E queste, dio mio? Chi sarà il dio del Basilisco e del Minotauro, del Drago e della Chimera, dell'Unicorno e della Cosa Senza Nome, del Serpente Alato e della Cosa Invisibile?»

E lo spirito di UL non parlò e fu in collera.

«Giacché anche queste sono reiette», continuò Gorim. «I giovani dei le hanno scacciate perché sono mostruose e deformi, ma c'è bellezza in loro. Le squame del Basilisco risplendono come gioielli, la testa della Chimera è eretta e nobile, l'Unicorno è di suprema bellezza ed eleganza, le ali del Drago sono maestose, il corpo del Minotauro è magnifico. Non distogliere il tuo sguardo da loro, dio mio, poiché in loro sono grandi bellezza e leggiadria, se sei disposto a scorgerle. Chi sarà il loro dio, se tu le abbandoni?»

«Sono state fatte per offendermi», rispose UL, «e mandate a me per darmi vergogna, giacché ho rimproverato i giovani dei. Io non sono dio dei mostri.»

E Gorim guardò il suo dio e così parlò: «Può forse accadere che ti sia necessario un breve tempo per riconsiderare la cosa. Io resterò ancora qui, confidando nella tua giustizia e nella tua infinita misericordia». E si sedette

di nuovo.

E UL così gli parlò: «Non tentare la pazienza del tuo dio, Gorim. Ho acconsentito a essere il dio tuo e del tuo popolo, ma non sarò in guisa alcuna il dio di cose mostruose».

E le creature che sedevano ai piedi di Gorim grandemente gemettero.

Gorim non si alzò, allora UL si allontanò e tutto sulla montagna riprese come prima, con le creature che nutrivano Gorim.

E accadde che il grande dio UL si lasciò commuovere dalla santità di quell'uomo retto e, tornato a lui, così gli parlò: «Alzati, Gorim, che tu possa servire il tuo dio», e con le sue stesse mani lo sollevò, e poi gli ordinò: «Porta davanti a me, una dopo l'altra, le creature che ti siedono davanti, che io possa contemplarle, giacché se è come tu hai detto, che ognuna ha bellezza e valore, allora acconsentirò a essere dio anche di esse». E portategli Gorim le creature, per ognuna UL provò meraviglia alla bellezza che prima non aveva veduta, e sollevò le mani e le benedisse e ne lodò il degno aspetto e il valore, anche della Cosa Invisibile, e così concluse la sua benedizione: «Io sarò il vostro dio e voi prospererete, e la pace prevarrà fra di voi».

E Gorim provò felicità nel cuore, e chiamò il luogo elevato dove tutto ciò era accaduto Prolgu, che significa «luogo santo». E tornò alla pianura dove aveva lasciato il suo popolo per portarlo a UL, il loro dio, ma essi non lo riconobbero, che tanto lo aveva cambiato il tocco di UL, e il corpo e i capelli erano bianchi come la neve. E il suo popolo ne ebbe timore e lo scacciò con i sassi.

Gorim invocò l'aiuto di UL, che sollevò una mano e tutto il popolo divenne come Gorim, e così lo spirito di UL parlò: «Ascoltate le parole del vostro dio. Questi è colui che avete chiamato Gorim. È giunto fino a me e per merito della sua santità ha prevalso su di me perché vi accettassi come mio popolo. E d'ora in avanti questo uomo verrà chiamato UL-GO, in ricordo di me e in segno della sua santità. In lui io mi compiaccio. Voi farete come egli vi ordina e andrete dove egli vi condurrà. E, badate bene, coloro che non lo obbediranno o non lo seguiranno saranno da me tagliati via come il ramo è reciso da un albero, e appassiranno e periranno e più non saranno».

E Gorim, che ora veniva chiamato UL-GO, ordinò al suo popolo di prendere tutti i beni e gli armenti e di seguirlo sulle montagne che stavano davanti.

E gli anziani non gli credettero e non credettero che la voce udita fosse

la voce di UL, e pretesero da lui un miracolo come prova di essere il servitore di UL.

Così egli rispose: «Guardatevi la pelle e i capelli, non è codesto miracolo sufficiente?»

Essi si allontanarono, ma di nuovo tornarono, mettendo in dubbio le sue parole.

E UL-GO si stancò di loro e disse: «In verità, avete udito la voce del grande dio UL. Molto ho sofferto per voi, e ora tornerò a Prolgu, il luogo sacro. Chi mi vuol seguire mi segua, chi non vuole, rimanga». Si voltò e si incamminò verso le montagne e alcuni presero i loro beni e gli armenti e lo seguirono, ma la gran parte del popolo restò e pronunciò parole di scherno nei suoi confronti e così sfidarono la voce del dio: «Noi non seguiremo UL-GO né gli obbediremo e, guarda, non avvizziamo e non periamo».

Con grande tristezza, UL-GO li guardò e disse: «Come ha detto la voce di UL, siete avvizziti come il ramo di un albero che è stato reciso dal tronco. In questo giorno voi siete periti», e si allontanò verso le montagne, seguito dai pochi che gli erano fedeli.

I molti rimasti risero di loro e li schernirono, ma dopo un anno non risero più, giacché le loro donne erano sterili e più non partorivano, e il popolo avvizzì come il ramo di un albero che è reciso dal tronco e col tempo perirono e più non furono.

Ma coloro che avevano seguito UL-GO giunsero a Prolgu e costruirono una città, e lo spirito di UL fu con loro e rimasero in pace, loro e tutte le creature che avevano nutrito e accudito UL-GO.

Mille anni durò la pace, e poi altri mille, e pensavano che durasse per sempre, ma non fu così: i giovani dei litigarono per una pietra che era stata fatta e la terra fu spaccata e i mari vi irruppero. Impazzì la terra e impazzirono pure le creature che avevano vissuto in pace con il popolo di UL, tanto che si rivoltarono contro il popolo di UL, abbatterono le loro città e molti ne uccisero.

Solo pochi si salvarono e si rifugiarono a Prolgu, il luogo sacro, e lì alti levarono i loro lamenti verso UL, che li udì e rivelò loro le sacre caverne sotterranee sotto Prolgu, e lì andarono per dimorarvi.

Anche i popoli degli altri dei vennero, poiché le loro terre erano state devastate dalla guerra fra gli dei, e presero le terre e diedero loro nomi strani. E UL protesse il suo popolo dai forestieri e i forestieri non sapevano che quel popolo dimorava lì.

E le creature deformi che avevano infranto la pace di UL per colpa della

follia si nutrirono della carne dei forestieri, e i forestieri temevano le montagne di UL e se ne tenevano lontani. Ma il popolo di UL era in salvo.

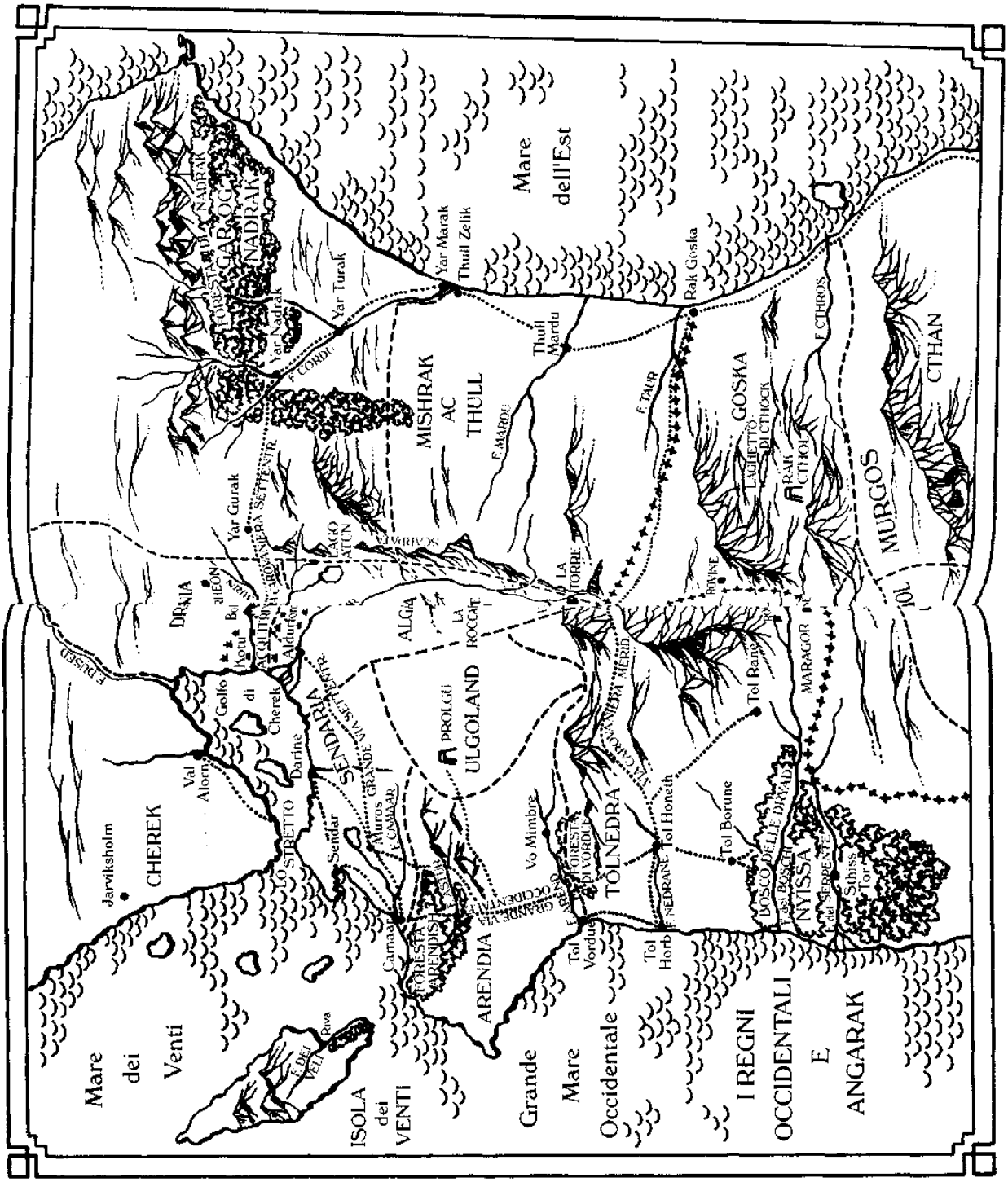
(Il manoscritto si interrompe qui.)

[1] Una volta iniziato questo particolare Libro Sacro, che doveva fornire un background a Relg, abbiamo individuato ben altre possibilità. Espandendo gli ulgos nei dals, nei melceni, nei morindim e nei karand, abbiamo costruito buona parte della popolazione non angarak di Mallorea.

[2] Ecco la proibizione, ma in seguito è stata trasformata in modo che il «non sia» non avrebbe cancellato il mondo intero, ma solo la persona abbastanza idiota da pronunciarlo. Le mitologie primitive sono imbevute di «parole proibite» («Jeovah» è probabilmente la più importante). Noi abbiamo modificato un po' l'idea, in modo che l'annientamento fosse il risultato di un ordine, più che di una mera parola. Il peccato sta nell'intenzione.

PARTE SECONDA

Le storie



Estratto dalla
«Storia dei dodici
Regni Occidentali»

Proprietà della Biblioteca Universitaria imperiale di Tol Honeth. Un resoconto del passato, dello sviluppo, della geografia e dei principali commerci di questi regni, e anche del

carattere dei loro popoli. Compilato dalla Società Storica imperiale per ordine di Sua Maestà Imperiale, Ran Borane XXIII.

Tol Honeth, *5368*[1]

DATAZIONE: per generale consenso del Consiglio di Tol Vordue, gli otto regni hanno scelto per i commerci, la diplomazia e tutti gli altri contatti fra loro la datazione alorn, più semplice rispetto a quella dei tolnedran, che numerano gli anni di una loro dinastia, o degli arendish che ricominciano a ogni nuovo re (sistema reso molto confuso dal fatto che a volte ci sono stati tre uomini che si sono autoproclamati re di Arendia), o degli ulgos che non numerano affatto gli anni, ma danno loro un nome.

Il calcolo degli anni alorn risale a qualche evento mitico del passato (forse una catastrofe) ma gli studiosi non sono mai riusciti a ottenere informazioni verificabili dai sacerdoti o dai cantastorie alorn.

Geografia e ambiente[2]

I Regni Occidentali comprendono un ampio territorio alquanto montagnoso che si stende tra il Grande Mare Occidentale e il Mare dell'Est, tra le giungle tropicali a sud del regno di Nyissa e i ghiacci polari alle propaggini più settentrionali di Cherek, Drasnia e Gar og Nadrak. L'area si estende per circa duemila leghe[3] da nord a sud e forse millecinquecento da est a ovest.

Competenti geografi concordano che la spina del continente è formata da un'unica catena montuosa che corre da nord a sud e si divide alle sorgenti del Fiume Aldur per abbracciare le alte pianure algarian e più a nord le steppe della Drasnia. La teoria contraria che si tratti di due catene che si intersecano alle sorgenti del Fiume Aldur ha in genere poco credito.[4]

La costa occidentale del continente è formata da una pianura umida e fertile che si estende verso l'interno da un minimo di cento leghe in Sendaria a un massimo di trecento in Arendia. Da essa si innalzano le colline pedemontane della catena montuosa che divide il continente. Parti di questa pianura costiera sono ricoperte di fitte foreste.

A sud le montagne dominano l'intera massa terrestre, occupando circa milletrecento leghe dalle sorgenti del Fiume del Serpente, in Nyissa, alla costa orientale di Cthol Murgos.

Tra le montagne della Tolnedra meridionale si allarga un fertile bacino di circa cento leghe per quaranta, costellato di rovine (i resti della cultura marag) e totalmente inabitabile.

Altra caratteristica interessante delle montagne meridionali sono le lande desolate di Murgos, una vasta pianura arida, forse il fondo di un lago o di un mare prosciugato.

La costa orientale del continente è decisamente meno fertile di quella occidentale: quella di Cthol Murgos, Mishrak ac Thull e Gar og Nadrak è rocciosa e alle spalle ha steppe dove crescono solo radi ciuffi d'erba. Le colline pedemontane sono qui ricoperte scarsamente di alberi, con l'eccezione dell'estesa foresta di Nadrak, a nord.

Nella parte centrale del continente, le montagne si separano nella Valle di Aldur, dando luogo alle pianure di Algaria, una vasta prateria di cinquecento leghe quadrate bagnata dal Fiume Aldur che corre per ottocento leghe a nord, sfociando nel Golfo di Cherek attraverso le paludi, conosciute come gli Acquitrini di Aldur, che ne circondano la foce.

A nord di questa prateria il Fiume Mrin scorre verso occidente, scendendo dalle colline drasnian, e si getta nel Fiume Atun a ovest di Boktor.

Nel Golfo di Cherek si protende la penisola omonima, patria ereditaria del popolo alorn, quasi completamente montuosa, tranne per un fertile bacino collinoso a sud di Val Alorn.

Caratteristica del Golfo di Cherek è l'onda di marea, chiamata Grande Gorgo, che ribolle tra la punta meridionale di Cherek e quella settentrionale di Sendaria, l'angusto passaggio che costituisce lo Stretto di Cherek. Lì le correnti sono talmente forti che vi si arrischiano solo i naviganti più esperti.

Verso occidente, a cento leghe al largo della costa, si trova l'Isola dei Venti, rocciosa e inospitale, battuta dalle tempeste che giungono dall'oceano. Vi si può approdare soltanto nel porto di Riva. È larga forse cento leghe e lunga trecento. È un tributo allo spirito umano il fatto che sia abitata, anche se non densamente.

[1] Questa data non è una coincidenza. Garion, nato nel 5354, in questo momento ha quattordici anni, come pure Ce'Nedra. Questo è l'anno in cui inizia la ricerca, con Garion, Polgara e Belgarath che lasciano la fattoria di Faldor per raggiungere Silk e Barak.

[2] Questa breve sezione in realtà non è altro che una verbalizzazione della cartina disegnata nella fiction dagli studiosi dell'Università di Tol Honeth.

Osservate come in questa fase descriviamo soltanto mezzo continente.

[3] Abbiamo usato abbastanza abitualmente la «lega» (quasi 5 chilometri).

[4] Questa è un'assurdità naturalmente. Però divertente.

L'impero di Tolnedra

Nota per l'imperiale studente:[1]

Poiché questo è il primo approccio di vostra Altezza con la nuda verità del suo paese, può essere utile spiegare le nostre motivazioni nel presentare ciò che è, a volte, un quadro poco lusinghiero. Il nostro studio della storia ha provato che regna meglio colui che regna senza illusioni, ed è desiderio dell'intera facoltà rendere vostra Altezza il miglior governante possibile. Nei prossimi anni vostra Altezza studierà diplomazia, politica, pubblica amministrazione, economia, relazioni estere. Con il procedere della sua educazione, riceverà abitualmente copie dei rapporti più importanti presentati a suo padre, l'imperatore. In classe, vostra Altezza prenderà decisioni che verranno confrontate con quelle dell'imperatore in persona e saranno sottoposte a critiche approfondite. Si rende quindi necessario che ora, all'inizio degli studi, vostra Altezza si formi una conoscenza più chiara possibile della realtà di Tolnedra e degli altri regni.

Geografia

Tolnedra è uno dei più vasti Regni Occidentali. Il confine settentrionale è formato dal corso inferiore del Fiume Arend e procede verso est attorno alla punta meridionale dell'Ulgoland, poi a sudest lungo il bordo della Scarpata Occidentale algarian, fino alla frontiera alquanto indistinta con Cthol Murgos, a est. Il confine procede quindi verso sud, toccando le propaggini inferiori del distretto dei marag (la zona un tempo chiamata Maragor, che agli inizi del terzo millennio fu assimilata da Tolnedra), per poi dirigersi a ovest, verso la punta nordorientale di Nyissa e toccare quindi il corso inferiore del Fiume dei Boschi e giungere infine al Grande Mare Occidentale.

Anche se, nelle occasioni pubbliche, è un luogo comune parlare dei «confini sacri e inviolabili dell'impero Tolnedran», in realtà, qualsiasi con-

fine che non sia segnato da limiti naturali (come per esempio un fiume) è solo un'approssimazione, soprattutto in zone impervie e poco abitate.

Comunque, due terzi di Tolnedra è un deserto di roccia e ghiaccio e di cupe e interminabili foreste battute dai venti montani.

È il terzo occidentale, una fertile pianura costiera compresa tra il Fiume Arend e il Fiume dei Boschi, a garantire l'esistenza di Tolnedra. Lì prosperano alcune delle sue città principali, come pure l'agricoltura e il commercio. Nell'antichità, la parte centrale di questa pianura era soggetta alle frequenti inondazioni del Fiume Nedrane, ma i poderosi lavori svolti durante due dinastie ne hanno allargato il letto e rafforzato gli argini, dalla foce fino a Tol Honeth. Questa città è così diventata uno dei maggiori porti del mondo, pur non essendo sulla costa.

A nord, lungo il confine arendish, si stende la Foresta di Vordue che fornisce il legname per gli eleganti mobili tanto apprezzati dai tolnedran. Il legname da costruzione proviene invece dalle montagne orientali, ma il Bosco delle Dryad resta inviolato per motivi che diverranno chiari in seguito. Nei monti centromeridionali attorno a Tol Rane si trovano grandi miniere d'oro, d'argento, di rame, di ferro e di stagno, ma sono state talmente sfruttate che la profondità degli scavi rende l'estrazione difficile e pericolosa.

Per i due porti marittimi di Tol Horb e Tol Vordue passa la maggior parte del commercio mondiale. Tol Borune, a sud, è il fulcro di un enorme impero agricolo. Tol Honeth, la capitale, è stata giustamente chiamata «il centro del mondo».

Popolazione

I tolnedran sono più bassi e hanno la pelle un po' più scura dei biondi, slanciati alorn del nord. Dal punto di vista razziale, sono più simili agli arend, ai nyissan e al popolo ormai estinto dei marag. Così, nei dodici regni, osserviamo tre grossi raggruppamenti razziali: alorn, angarak e popoli del sud. L'origine razziale degli ulgos è, naturalmente, un mistero.[2]

Il nostro popolo, grazie a una lunga abitudine e forse anche a un'inclinazione innata, è quello maggiormente portato alla politica e all'accumulazione di ricchezze. L'anima e il sangue di Tolnedra è il commercio, praticato da tempi immemorabili, e quindi i tolnedran puntano istintivamente a risolvere le controversie usando la diplomazia piuttosto che la guerra. Come ha detto Nedra, nella sua saggezza: «Qual è il vantaggio di fare guerra

a un cliente?» e ancora: «Un nemico può essere saccheggiato una volta, ma un cliente è una risorsa infinita».

Per questo, un imperatore tolnedran dev'essere più acuto di qualsiasi altro, infatti è circondato da consiglieri e illustri rappresentanti dei mercanti che vorrebbero spingerlo continuamente a compiere scelte utili a riempire le loro borse.

La ricerca del profitto ha avuto comunque i suoi vantaggi. La società tolnedran non si è mai frazionata in clan, come osserviamo nei Regni Alorn, in quanto aderire a un clan rivela il timore per gli stranieri, mentre per noi gli stranieri sono benvenuti e considerati un'opportunità di allargare il commercio. Non abbiamo mai avuto la schiavitù, istituzione che ha rovinato lo sviluppo dell'Arendia, perché, come ha detto un nobile tolnedran, «molto meglio pagare un uomo per il suo lavoro e augurargli ogni bene che nutrirlo in eterno». Non siamo ossessionati dal fanatismo religioso che domina la vita di nyissan, angarak e ulgos. Unica eccezione la comunità monastica nel territorio che un tempo era il Maragor, in cui anime delicate dedicano la loro vita a espiare il nostro crimine nazionale: la distruzione dei marag.

A sud del nostro impero esiste un'altra anomalia: le dryad. Come gli ulgos, sono precedenti alle migrazioni in Occidente di popoli civili. Sono sempre rimaste ai margini della nostra società e il loro unico contributo alla nostra cultura è stato forse il matrimonio di una loro principessa con un nobile della famiglia Borune. In cambio, le dryad hanno estorto la promessa che i loro boschi sarebbero rimasti eternamente inviolati. Anche se generazioni di baroni del legname hanno maledetto quel decreto, guardando con avidità le meravigliose querce di quella foresta, Tolnedra ha tratto un enorme beneficio da quell'improbabile matrimonio grazie al quale si è avuta la prima dinastia Borune: infatti gli imperatori Borune sono dotati di grande buon senso e le loro dinastie sono state fra le più stabili e illuminate.[3]

Nel corso dei secoli si è resa evidente una caratteristica della famiglia Borune: mentre i maschietti mostrano pochissima differenza rispetto ai comuni tolnedran, le bambine differiscono decisamente dalle altre donne della nostra razza. Sono minute e hanno capelli di un rosso fiammante. La carnagione è molto più chiara rispetto al colorito olivastro delle altre donne tolnedran e, sotto una certa luce, mostra una leggera sfumatura verde. Le principesse Borune, delicate e sensibili, sono i veri gioielli dell'impero.

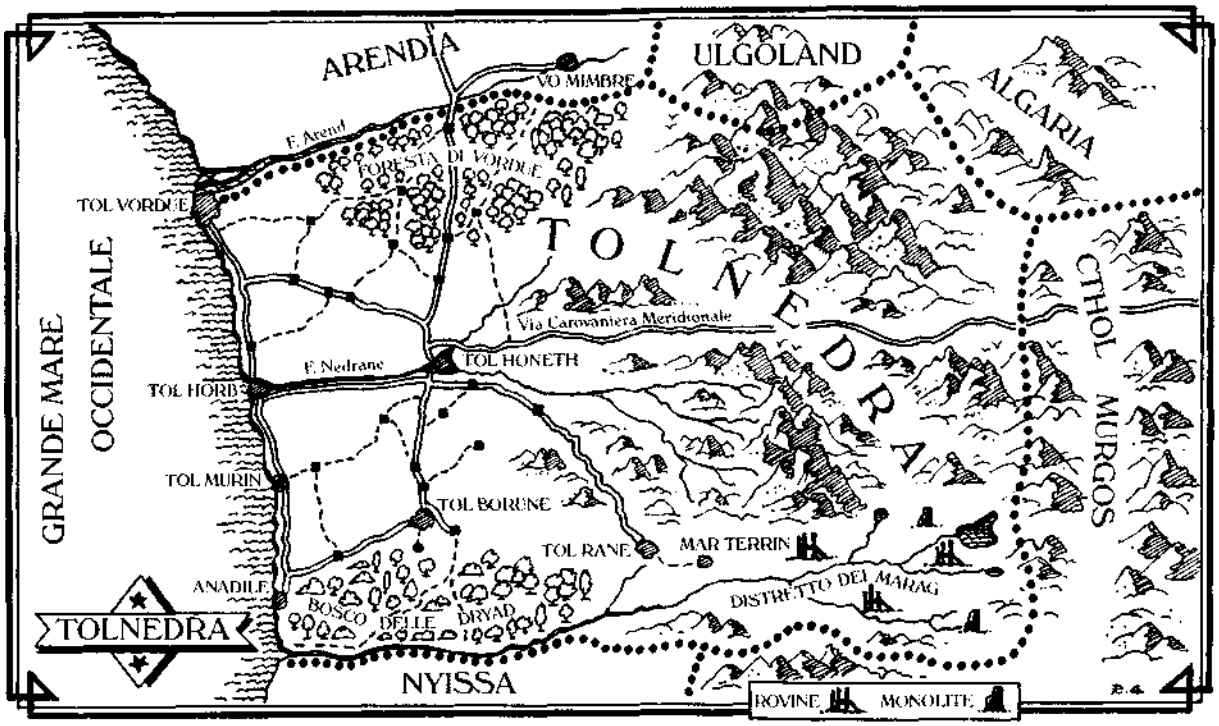
La popolazione attuale è così suddivisa: Tol Honeth 250.000 abitanti,

Tol Vordue 100.000, Tol Horb 90.000, Tol Rane 40.000, Tol Borune 10.000; il resto dei tolnedran, tra i 7 e gli 8 milioni, vive soprattutto in villaggi e fattorie.

[1] L'Università di Tol Honeth esiste presumibilmente al solo scopo di educare il principe della corona. Abbiamo deciso di distinguere fra «vostra Altezza» (per un principe o una principessa) e «vostra Maestà» (per un re o una regina), cosa che non sempre avviene nelle corti reali di questo mondo.

[2] L'uso del termine «razza» è arcaico. Gli alorn sono chiaramente scandinavi; tolnedran, marag, arend e nyissan sono mediterranei; gli angarak, con i loro «occhi a mandorla» dovevano far pensare ai mongoli di Gengis Khan o agli unni di Attila.

[3] L'imperatore che commissionò questo studio faceva parte della famiglia Borune, quindi chi lo ha redatto cercava evidentemente di ingraziarselo.



Storia predinastica

Come gli altri popoli occidentali, i tolnedran migrarono da oriente durante i primi secoli del primo millennio. Si stabilirono nella pianura centrale e cominciarono a costruire una fortezza di tronchi e fango sulla grande isola nel Fiume Nedrane, in cui sarebbe difficile ravvisare l'attuale splen-

dore di Tol Honeth. Poche fonti scritte di quel periodo sono arrivate fino a noi, e in forma breve e frammentaria. I documenti della prima dinastia honethite, però, ci forniscono un quadro di come doveva essere la vita ai tempi preistorici, fra incendi, inondazioni, pestilenze e guerre civili.

Non è forse esagerato sostenere che l'impero Tolnedran è nato dal fuoco o perlomeno che è sorto dalle ceneri: nei primi anni del nono secolo, non si sa per quale causa, l'isola-città di Tol Honeth, costruita interamente in legno, fu completamente consumata da un incendio. Un funzionario, osservando il danno, concluse che la pietra non brucia e la ricostruzione della città ebbe inizio mentre ancora fumavano le braci. Richiese molto tempo e le squadre che vi lavoravano formarono il nucleo delle legioni tolnedran: per trasportare una lastra di pietra occorreva un gruppo di dieci uomini, che divenne la squadra di base; dieci squadre (cento uomini) servivano a spostare le lastre più grosse e formavano una compagnia; dieci compagnie (mille uomini) trascinavano i lastroni per le fondamenta delle mura e dei moli, e formavano una legione. Lo spirito di corpo e la disciplina necessari per erigere la città vennero messi al servizio del sunnominato funzionario, che divenne il leggendario Ran Honeth I, fondatore del sistema dinastico. Quando bande di briganti tentarono di saccheggiare la città ancora incompiuta, sotto la guida di Ran Honeth le squadre di costruttori abbandonarono gli attrezzi e presero le armi e, abituati com'erano alla disciplina, fu facile per loro mettere in fuga i briganti e, assaporata la vittoria, allargare il dominio sulle terre circostanti, dove Ran Honeth stabilì pace, ordine e sicurezza. Era nata l'idea dell'impero.

Prima dinastia honethite 815-1373
(558 anni, 23 imperatori)[1]

Gli sforzi maggiori di questa dinastia furono diretti a estendere i confini settentrionali di Tolnedra fino al Fiume Arend, erigere i porti-fortezze di Tol Vordue e Tol Horb e costruire l'argine nord sul Fiume Nedrane. Quando l'ultimo imperatore, Ran Honeth XXIII, morì senza lasciare eredi, l'impero cadde nella costernazione.

Prima dinastia vorduvian 1373-1692
(319 anni, 16 imperatori)

Fortuna volle che il comandante della guarnigione imperiale a Tol Vor-

due (che, incidentalmente, era anche il più importante funzionario civile) fosse un uomo di talento il quale, più per responsabilità personale che per ambizione, marciò su Tol Honeth alla testa delle sue legioni per impossessarsi del trono. Fu a quell'epoca che vennero stabilite le procedure per la regolare successione dinastica, salvando così l'impero dalla disgregazione.

Si riunì in seduta d'emergenza il consiglio dell'impero, un gruppo allargato di rappresentanti di ogni distretto, e concluse che il comandante della guarnigione di Tol Vordue sarebbe stato il prossimo imperatore, con o senza il loro consenso, quindi portarono il suo nome al tempio di Nedra, dove i sacerdoti si consultarono con il dio.

> Secondo la superstizione popolare, nei primi anni dell'impero Nedra era presente fisicamente nel tempio, ma i moderni teologi hanno scartato questa ipotesi, sostenendo invece la sua presenza in spirito.

Nedra diede la sua benedizione e nacque così la PRIMA DINASTIA VORDUVIAN. I Vorduvian furono imperatori vigorosi ed energici e si diedero da fare per spingere i nostri confini a sud fino alle rive del Fiume dei Boschi.

Al centro della pianura meridionale fu eretta Tol Borane e negli ultimi anni della dinastia venne costruito l'argine sud del Fiume Nedrane.

Seconda dinastia honethite 1692-2112 (420 anni, 19 imperatori)

In questo periodo l'impero si consolidò e si sviluppò ed ebbe i primi contatti significativi con altre nazioni. Come accadde spesso nella storia tolnedran, furono i mercanti ad aprire la strada. I contatti iniziali con arend e nyissan furono pacifici e proficui, ma i marag rifiutarono l'ingresso agli stranieri nella loro terra. L'imperatore Ran Honeth XVII cercò di risolvere la questione con la costruzione di Tol Rane vicino al confine occidentale del Maragor, pensando di fornire un centro commerciale dove i marag potessero recarsi. Ma ben presto fu evidente che i marag possedevano notevoli quantità di oro, che si trovava facilmente nei letti dei torrenti, e Tol Rane divenne un ricettacolo di cercatori d'oro.

Questi avventurieri sgattaiolavano di notte attraverso i confini, finché i marag si accorsero della loro presenza. Fu allora che apprendemmo l'orribile verità sui nostri vicini orientali.

Intorno al 2100 un cercatore d'oro sopravvissuto giunse a Tol Rane, riferendo come i suoi compagni fossero stati presi da un gruppo di marag e, uno dopo l'altro, uccisi e mangiati.

In una forma o nell'altra, i sacrifici umani non erano insoliti, ma il culto di Mara era l'unico che praticasse il cannibalismo rituale. La notizia si propagò per tutto il paese, ingrandendosi di bocca in bocca, e Tol Honeth fu assediata da delegazioni che chiedevano la guerra.

Ran Vordue I, iniziatore della SECONDA DINASTIA VORDUVIAN, a soli tre anni dall'investitura cedette alle pressioni della popolazione e iniziò i preparativi bellici.

Seconda dinastia vorduvian 2112-2537
(425 anni, 20 imperatori)

Eterna vergogna è legata ai Vorduvian, giacché durante una delle loro dinastie avvenne l'annientamento dei marag. Il cannibalismo avrebbe potuto non avere tanto peso, non fosse stato per l'oro, e i partigiani della guerra spinsero l'inesperto imperatore alle misure estreme.

La campagna del Maragor durò quattro anni e fu segnata da crudeltà raramente viste in Occidente. I marag, ancora indeboliti dalla disastrosa spedizione in Nyissa, non potevano contrastare le legioni tolnedran i cui comandanti, imbevuti di una specie di fervore religioso, fecero massacrare sistematicamente la popolazione. Venne risparmiato solo un gruppo di sopravvissuti, non per umanità, ma per avidità: essi furono infatti venduti agli schiavisti nyissan che, come avvoltoi, si tenevano vicini ai margini della battaglia.

Così perì il Maragor e con esso una parte non piccola dell'orgoglio tolnedran.

I cercatori d'oro si riversarono oltre il confine come un'orda impazzita ma, come apprendemmo in seguito, lo spirito di Mara, dio dei marag, dimorava ancora in quella terra e si vendicò sugli avventurieri. I racconti dei sopravvissuti hanno nutrito gli incubi dei tolnedran per più di tre millenni. Il lamento di Mara viene udito da un'estremità all'altra del Maragor, di giorno e di notte, e le ombre terrificanti dei marag massacrati vagano con i volti ricoperti di sangue, che rilucono di un chiarore spettrale.

Chi non impazziva, gettandosi nei fiumi o nei precipizi, tornava in patria senza oro, senza terra e solo in parte sano di mente.

Fu uno di questi sopravvissuti che dedicò la sua vita e le sue fortune a

fondare il monastero di Mar Terin, dove i monaci hanno cercato per tremila anni di propiziarsi Mara e di confortare gli spiriti dei marag trucidati.

La dinastia proseguì senza che si verificassero eventi significativi, fino agli ultimi quattro imperatori. Fu ampliato il commercio con gli arend a nord e in minor misura con i nyissan a sud, vennero costruiti i cantieri navali di Tol Vordue e Tol Horb e le navi tolnedran salparono per rotte sempre più lontane, fino a spingersi nel 2400 fino al Mare dei Venti, al largo della costa nordoccidentale dell'attuale Sendaria.

Fu a quel punto che incontrammo per la prima volta i cherek. Nel 2411 una nostra flotta commerciale venne assaltata dalle navi cherek che emersero dal Grande Gorgo. I bastimenti tolnedran, lenti e larghi, non potevano competere con le snelle e agili navi da guerra cherek. La battaglia fu breve, con una tremenda perdita di vite umane e di merci.

L'imperatore Ran Vordue XVI armò rapidamente ogni nave disponibile e mandò una spedizione punitiva contro i cherek. Il risultato era prevedibile: i cherek fecero a pezzi ogni imbarcazione.

Scoperta grazie a questi due incontri la ricchezza tolnedran, i pirati cherek cominciarono ben presto a farsi vivi al largo delle coste di Arendia e Tolnedra.[2] La città di Tol Vordue fu saccheggiata e data alle fiamme otto volte in quei secoli sanguinari, e le navi cherek se ne tornarono al nord cariche dei tesori tolnedran.

Infine, nei primi anni del ventiseiesimo secolo, Ran Vordue XIX fortificò Tol Vordue, erigendo alte mura dalla parte del mare e aumentando di dieci volte la guarnigione. Dopo essere stati sconfitti in tre spedizioni successive, i cherek si dedicarono a prede più facili. Tol Horb fu saccheggiata due volte, e soltanto la grande catena di ferro che attraversava il Fiume Nedrane impedì alle navi cherek di risalire fino alle porte di Tol Honeth stessa.

L'ultimo imperatore di questa dinastia morì senza eredi.

Prima dinastia borune 2537-3155 (618 anni, 24 imperatori)

Durante gli ultimi anni di regno di Ran Vordue XX era dato per scontato che il trono sarebbe passato ancora una volta alla famiglia Honethite e diversi degni appartenenti a quel ricco clan avevano già cominciato a corrompere vari membri del consiglio imperiale (che nel frattempo aveva assunto sempre di più alcune funzioni legislative, per sollevare l'imperatore

da quel noioso compito). Questo servì solo, alla morte di Ran Vordue XX, a non far emergere una maggioranza certa per nessuno e, dopo undici mesi di battibecchi, il consiglio dovette rivolgersi altrove.

Quando fu fatto il nome di un giovane nobile Borane, le fazioni vorduvian e horbite del consiglio si affrettarono a votarlo, poiché gli Honethite non erano mai stati tanto popolari presso i nobili delle altre città, poiché erano soliti dispensare le ricchezze imperiali prevalentemente ai cittadini di Tol Honeth.

Gli Honethite reagirono con una vigorosa campagna contro il giovane nobile Borane, sollevando questioni sulla sua dubbia provenienza (sua madre era una dryad). Ma alla fine la coalizione di Vorduvian, Borane e Horbite la spuntò e fu quello il nome che venne presentato ai sacerdoti di Nedra e da loro confermato.

Il giovane imperatore Ran Borune I si rivelò fin dal principio una scelta felice. Esaminato il problema dei pirati cherek, fece costruire una grande strada lungo la costa fra Tol Vordue e Tol Horb, lungo la quale dispose le legioni. Così, ogni volta che i saccheggiatori cherek si avvicinavano a terra, venivano degnamente accolti. I soldati non furono entusiasti di questa soluzione, essendosi abituati alle mollezze della vita cittadina, ma Ran Borune fu inflessibile e questa soluzione si rivelò eccellente non solo contro i pirati ma anche per la moralità e la prestanza fisica dei militari. Visti gli ottimi risultati ottenuti, gli imperatori Borune continuarono a tracciare una vasta rete di strade che raggiungevano ogni punto dell'impero.

Durante questa dinastia fu istituito il servizio diplomatico: all'inizio fu svolto di fatto dai mercanti che visitavano regolarmente le nazioni straniere, poi da veri professionisti, capaci di intrattenere rapporti anche difficili, con nazioni molto meno civilizzate della nostra. Esempi della loro abilità si ebbero, tra l'altro, durante la lunga disputa con gli arend mimbrate sui confini lungo il Fiume Arend e nella capacità di mantenere relazioni diplomatiche con tutte e tre le fazioni arendish per tutta la durata della guerra civile che le coinvolse.

I diplomatici dei Borune si spinsero anche a nord, stabilendo relazioni con i drasnian e con i cherek. Questi furono alla fine persuasi a rinunciare alla pirateria contro le navi tolnedran, scoprendo quanto fosse facile arricchirsi con un lavoro onesto: ben presto fu avviato un florido commercio triangolare, con le merci che dalla Drasnia venivano trasportate sulle navi cherek da Kotu attraverso il Golfo e lo Stretto di Cherek, superando il Grande Gorgo, fino al porto di Camaar (nell'attuale Sendaria), dove veni-

vano trasbordate sui bastimenti tolnedran.

Molto più difficile restava la situazione dei rapporti commerciali con l'Isola dei Venti, attorno alla quale continuava il blocco posto dai cherek per ragioni che non ci sono mai state chiare. Che l'isola fosse un protettorato o una colonia cherek, che il divieto provenisse o no da motivi religiosi, i nostri mercanti non riuscirono a mettervi piede.

Quando, in seguito agli accordi di Val Alorn del 3097, fu tolto il blocco navale, i nostri mercanti approdarono infine al porto di Riva, solo per trovarsi davanti le tetre mura della città fortificata e le porte della Cittadella chiuse.

L'ultimo imperatore Borune organizzò il disastroso assalto a Riva, dimostrando che anche la stirpe più nobile con il tempo si deteriora. Mentre cinque legioni si impegnavano per forzare le porte della città, i bastimenti stavano all'ancora nella baia, pronti a sciorinare le loro merci. A questo punto bisogna osservare che nel nostro carattere nazionale c'è qualcosa di morboso: abitualmente solido e sensato, il tolnedran medio perde decisamente la testa quando resta frustrato nel suo impulso al commercio. Si è saputo di mercanti che, mentre le legioni imperiali erano impegnate ad aprire le relazioni con popoli ostinati, si sono gettati oltre la linea del fronte agitando le loro merci, pur di essere i primi a venderle. È stato questo impulso (questa avidità, se si vuole) a causare il disastro di Riva.

Al primo assalto contro le porte della città, i rivan emersero e distrussero sistematicamente non soltanto le cinque legioni, ma anche tutte le navi ancorate nella baia. La perdita di vite umane e di merci fu incalcolabile.

Saputa la notizia, Ran Borune XXIV fu preso da una tale furia che si preparò a lanciare l'intera forza dell'impero contro i rivan. Per fortuna, un conciso messaggio dell'ambasciatore cherek lo riportò a più miti consigli. Diceva testualmente:

Maestà,

sappiate che l'Aloria non permetterà un attacco contro Riva. La flotta dei cherek, i cui alberi sono fitti quanto quelli della foresta, si avventerà contro la vostra flotta e le legioni di Tolnedra nutriranno i pesci dal promontorio di Arendia fino alle propaggini più lontane del Mare dei Venti. I battaglioni di Drasnia marceranno a sud, schiacciando tutto ciò che troveranno sul loro cammino, e porranno l'assedio alle vostre città. I cavalieri di Algaria attraverseranno le montagne e metteranno a ferro e fuoco il vostro impero.

Sappiate che, il giorno in cui attaccherete Riva, in quel giorno gli alorn

vi faranno guerra e di sicuro perirete, e con voi il vostro impero.

Ran Borune capì allora che i Regni Alorn erano legati in una specie di confederazione. Se i cherek avevano stretto un patto di non aggressione con Tolnedra, non significava che l'Aloria nel suo insieme avesse fatto una simile promessa. Le legioni avrebbero anche potuto prevalere, pur con difficoltà, contro uno dei Regni Alorn, ma uniti erano invincibili.

La spedizione punitiva non ci fu e, con il tempo, i rivan si ammorbidirono tanto da permettere la costruzione di una enclave commerciale, però fuori delle mura della città. I mercanti mugugnarono, ma dovettero accontentarsi.

Terza dinastia honethite 3155-3497
(342 anni, 17 imperatori)

La lotta per il trono, alla fine della prima dinastia borune, segnò il punto più basso della politica tolnedran. La mera corruzione non era più sufficiente, e i candidati comprarono apertamente i voti del consiglio. Si sospetta anche (e in genere lo si considera vero) che non si fermarono nemmeno davanti all'assassinio pur di raggiungere lo scopo: i membri del consiglio cominciarono a morire senza causa apparente e i loro sostituti venivano comprati appena arrivavano a Tol Honeth. L'introduzione del veleno nyissan nella politica tolnedran era più che evidente.

Alla fine prevalsero gli Honethite, dato che erano la famiglia più ricca e potevano comprare più voti, ma erano incompetenti e durante il loro regno non fu firmato nemmeno un trattato con una potenza straniera per migliorare la posizione dell'impero. Va detto a loro discolpa che nel frattempo, in vista degli accordi fra Drasnia e Gar og Nadrak, era stata aperta la Via Carovaniera Settentrionale che sanciva di fatto il monopolio drasnian alla sua estremità occidentale, deteriorando la posizione tolnedran.

Comunque, anziché dedicarsi agli affari esteri e al miglioramento delle condizioni interne, come avevano fatto gli imperatori Borune, gli Honethite si preoccuparono soltanto di saccheggiare il tesoro imperiale e di vendere posizioni di potere ai migliori offerenti.

Seconda dinastia borune 3497-3761
(264 anni, 12 imperatori)

Così, quando Ran Honeth XVII morì senza prole, quasi all'unanimità il

popolo di Tolnedra si rivolse ai Borune. Quando alcuni consiglieri, memori delle fortune accantonate dai loro predecessori qualche secolo prima, provarono a dire che i loro voti erano in vendita, furono prontamente assediati da una massa di cittadini che gridavano: «Bo-ru-ne, Bo-ru-ne», e capirono quale sarebbe stato il loro destino se avessero portato al tempio di Nedra un altro nome. Quella fu la prima volta che il popolo prese attivamente parte alla scelta di un imperatore.

I Borune si misero subito all'opera per rimediare ai danni fatti dagli Honethite. Scomodarono di nuovo le legioni per riparare e risistemare porti, strade, mura, moli, argini, e quando sette comandanti si rifiutarono di abbandonare la comoda vita a cui si erano abituati, li fecero giustiziare sommariamente: questo pose fine ai mugugni dei legionari.

All'estero, portarono a conclusione i negoziati con i drasnian: l'accordo di Boktor, del 3527, aprì ai mercanti tolnedran il fiorente commercio con il nord.

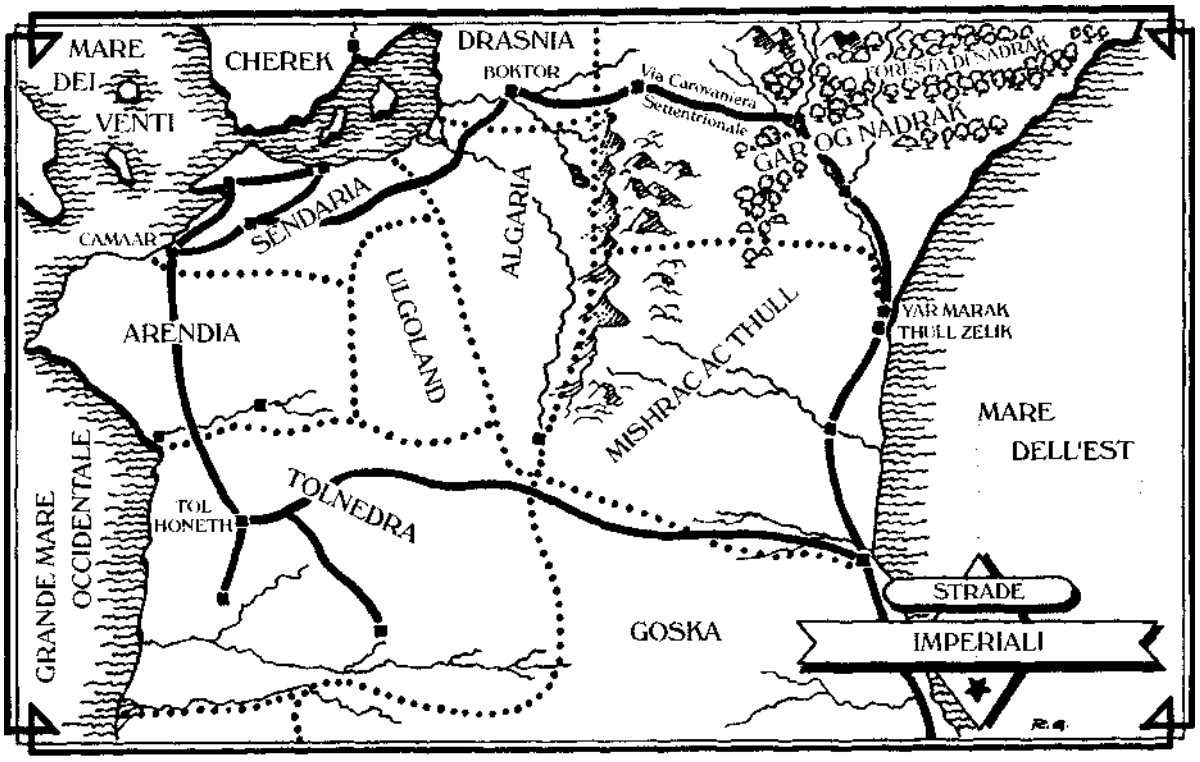
Con una mossa insolita, i Borune inviarono venti legioni in Sendaria per costruire «in segno di buona volontà» una rete di grandi strade che collegassero Sendar e Camaar a Darine, sulla costa nordorientale che dà sul Golfo di Cherek. Il re di Cherek (paese che all'epoca gestiva nominalmente la Sendaria) capì che quei miglioramenti avrebbero aumentato considerevolmente le entrate fiscali di quel distretto, senza alcuna spesa per il tesoro cherek. La contropartita era che sarebbe finito il monopolio cherek nei trasporti di merci da Boktor a Camaar. Infatti, anche se i cherek restavano gli unici naviganti capaci di affrontare il Grande Gorgo, questo poteva ora essere evitato, usando la rete stradale. L'aumento del commercio e la diminuzione dei prezzi, risultato di una sana concorrenza, impressero una forte accelerazione all'economia di tutte le nazioni coinvolte.

Prima dinastia horbite 3761-3911
(150 anni, 6 imperatori)

Sempre innovativi, i Borune per la prima volta nella storia intervennero direttamente nella scelta dei loro successori. Il nome di Ran Horb I venne portato al tempio prima della morte senza eredi di Ran Borune XII, imperatore talmente amato dal popolo che nessuno osò opporsi.

Ran Horb fu competente ed energico, ma suo figlio Ran Horb II fu forse il migliore imperatore che abbiamo mai avuto. Quando il padre morì aveva solo diciassette anni e molti pensarono che sarebbe stato facilmente mano-

vrato dagli astuti membri della corte, ma non fu così. Nel 3793 egli concluse segretamente il trattato della Pianura con gli arend mimbrate. Avendo capito che l'interminabile guerra civile arendish era un ostacolo ai commerci e allo sviluppo dell'Occidente, si alleò con la parte più debole, i mimbrate, e si unì a loro nella distruzione finale degli arend asturian. L'imperatore fece sapere in Cherek e in Algaria che le legioni di stanza in Sendaria per la manutenzione delle strade non avrebbero impedito le incursioni sull'Arendia del nord. In questo modo, con le forze divise, gli asturian non potevano far fronte agli attacchi dei cavalieri mimbrate attraverso la frontiera meridionale dell'Asturia e, contemporaneamente, al movimento di diversione di una colonna tolnedran lungo la costa. Cominciò allora in Arendia una guerra di logoramento contro gli asturian che durò quasi vent'anni.



Nel frattempo, l'imperatore spinse i suoi negoziatori a concludere l'accordo algarian con Cho-Dorn il Vecchio, capo clan del popolo dei cavalli. Questo scatenò la costernazione fra i principi mercanti tolnedran, perché non si capiva quale vantaggio potesse recare ai loro commerci. Ma il vantaggio c'era: l'autorizzazione a costruire la Grande Via Settentrionale che attraversava l'Algaria fino ai confini meridionali della Drasnia. Così, per la prima volta, si apriva una via di terra che collegava direttamente a Boktor. Alle legioni fu consentito l'ingresso in Algaria per costruire la strada. Con-

siderato il volume dei commerci tra l'oriente e la Drasnia, si può valutare quanto fosse saggio e lungimirante il nostro splendido imperatore.

Nel 3822 Vo Astur, capitale dell'Asturia, cadde e fu distrutta, come già prima lo era stata Vo Wacune, e i mimbrate incoronarono il loro duca primo re d'Arendia. Le restrizioni imposte dall'imperatore agli arend in cambio dell'assistenza tolnedran limitavano i loro movimenti e praticamente li assoggettavano, ma gli orgogliosi mimbrate erano esausti e il loro re aveva altro di cui preoccuparsi. Nel nord imperversavano ancora gruppi di asturian: si erano nascosti nella foresta arendish e si lanciavano in continue imboscate che avrebbero dissanguato le forze mimbrate per più di mille anni.

L'imperatore strinse un patto segreto con gli asturian, i quali lasciarono libertà di movimento alle legioni impegnate nella costruzione della Grande Via Occidentale, che attraversava la loro foresta. Contemporaneamente, in accordo con il trattato di Tol Vordue, altre legioni stavano costruendo la diramazione meridionale della strada a nord del Fiume Arend.

La Grande Via Occidentale e la Grande Via Settentrionale sarebbero state completate dopo più di un secolo, ma già allora il concetto era chiaro: una volta finito il colossale progetto, sarebbe stato possibile viaggiare via terra da Tol Honeth a Camaar, da Camaar a Boktor e, lungo le Vie Carovaniere Settentrionali, da Boktor fino a Yar Marak e Thull Zelik, nei Regni degli Angarak.

Ran Horb II fu letteralmente l'uomo più potente del mondo, e durante il suo regno la Tolnedra toccò il suo apogeo. Nel 3827 creò per decreto imperiale il regno di Sendaria, sulla costa nordoccidentale. Quando alcuni mercanti del nord protestarono, rispose loro: «Lasciate che i sendar si godano il peso di amministrare il loro paese. Fintanto che ci legheranno a loro accordi di giusto commercio, perderemo ben poco a causa della nostra generosità».

Verso la fine della sua vita, superati già gli ottant'anni, Ran Horb II concluse l'accordo di Sthiss Tor, che formalizzava le relazioni commerciali con Nyissa e, con la più sbalorditiva delle sue mosse imprevedibili, firmò gli accordi di Rak Goska, in seguito ai quali fece costruire la Via Carovaniera Meridionale attraverso le montagne di Cthol Murgos. Ben presto per un uomo fornito di un buon cavallo sarebbe stato possibile partire da Tol Honeth, cavalcare a nord fino a Boktor, arrivare a Yar Marak, sul Mare dell'Est, prendere a sud fino a Rak Goska e attraversare le montagne per ritornare a Tol Honeth. Le ultime parole che disse al figlio prima di morire

furono: «Mantieni le strade. Finché avrà le strade, Tolnedra governerà il mondo».

E così fu. Il resto della dinastia horbite si dedicò a completare l'ambizioso progetto viario del suo più illustre rappresentante.

Prima dinastia ranite 3911-4001
(90 anni, 7 imperatori)

Questa sventurata dinastia salì al potere dopo la morte dell'ultimo imperatore Horbite. Per una malattia ereditaria tutti i suoi rappresentanti inevitabilmente morirono nel fiore degli anni, senza vivere abbastanza a lungo per compiere qualcosa di significativo. La storia li considera semplicemente dei custodi temporanei.

Terza dinastia vorduvian 4001-4133
(132 anni, 3 imperatori)

Al volgere del quinto millennio, i Vorduvian avevano riconquistato il controllo del trono imperiale.

Poiché Tol Vordue è essenzialmente un porto di mare, i Vorduvian hanno sempre preferito il commercio marittimo a quello terrestre, e durante gli anni del loro regno lasciarono andare in rovina l'imponente rete stradale, causando il declino dell'impero.

Appena si furono installati a Tol Honeth, accadde un evento traumatico per il mondo occidentale: il re di Riva, Gorek il Saggio, fu assassinato sulla spiaggia della sua città da un contingente di mercanti nyissan che agivano per ordine della regina Salmissra. Ran Vordue I rimase impotente, mentre il mondo gli crollava intorno. E avvenne ciò che i Borune avevano sospettato: gli alorn si unirono tutti assieme per muovere guerra. L'Aloria, di fatto, esisteva. La campagna contro Nyissa fu breve e selvaggia e Ran Vordue, presagito il caratteraccio dei suoi vicini del nord, pensò saggiamente di non avanzare rimostranze per la violazione del territorio tolnedran da parte delle colonne di algar e drasnian dirette a sud, né per la presenza nelle sue acque territoriali dell'enorme flotta di navi da guerra cherek.

Quando la guerra fu terminata e Nyissa cessò praticamente di esistere, i tolnedran trattennero il fiato, temendo che agli alorn venisse in mente di spostare il bersaglio su di loro. Avevano dimostrato una capacità strategica

e un coordinamento di forze insospettabili e tutte le legioni dell'impero non sarebbero bastate a fronteggiarli. Ma essi si limitarono a far ritorno in patria.

Negli anni seguenti i re alorn sembravano continuamente preoccupati e si riunivano di frequente in consiglio a Riva. Durante la loro lontananza, gli indisciplinati alorn compivano razzie oltre il confine tolnedran, e gli imperatori Vorduvian sembravano incapaci di riprendere il controllo della situazione.

Seconda dinastia horbite 4133-4483
(350 anni, 16 imperatori)

Fu durante questa dinastia che il commercio tolnedran cominciò a beneficiare appieno della Via Carovaniera Meridionale. I laconici murgos mostrarono un improvviso interesse per il commercio con l'Occidente e quella strada fu ben presto percorsa dalle loro carovane. Vedere murgos, thull e anche occasionali nadrak camminare per le strade di Tol Honeth non era più una cosa rara, ed essi cominciarono ad apparire anche a Vo Mimbre, Camaar e Sendar.

L'espansione dei commerci con l'Oriente fece superare il declino dovuto agli sconvolgimenti nei Regni Alorn.

Il più significativo successo diplomatico della seconda dinastia horbite fu la missione in Ulgoland, che si concluse con il trattato di Prolgu. Dal punto di vista dei commerci non portò grandi risultati, considerata la scarsità di scambi materiali con gli ulgos, ma aprì la strada alla conoscenza di quel popolo misterioso e avviò un dibattito teologico che ha infuriato per secoli in Occidente (per ulteriori dettagli, vedi la Storia degli Ulgos).

Seconda dinastia ranite 4483-4742
(259 anni, 17 imperatori)

In questo periodo aumentò notevolmente il commercio con Cthol Murgos, tanto che ormai si vedevano mercanti murgos in tutte le strade dell'impero e non era insolito incontrarli in Arendia e nei più remoti villaggi sendarian. Un fatto curioso è che nessun murgos, per quanto ne sappiamo, ha mai visitato un regno alorn né ha provato a penetrare nell'Ulgoland.

Fu quella l'epoca d'oro dell'Occidente. Se si eccettuano i continui, piccoli scontri degli arend a nord del loro paese, quasi non c'erano conflitti. Il

commercio fluiva regolarmente e Tolnedra prosperava. Gli imperatori Ranite avevano abbastanza preoccupazioni per la loro salute per impegnarsi in avventure imperiali e un competente apparato burocratico badava a mantenere in buono stato porti e strade, a uniformare tasse e tangenti e a occuparsi dei mille piccoli dettagli quotidiani sui quali si basa la stabilità dell'impero.

Terza dinastia borune: dal 4742 ai giorni nostri (626 anni, 23 imperatori)

Quando morì l'ultimo imperatore Ranite, Tolnedra si rivolse ancora una volta ai Borane. Si può concludere che, se in certi casi quando si sceglievano gli imperatori il dio Nedra aveva dormito, si è dimostrato sicuramente dalla nostra parte addossando ai Borane il compito di guidare l'impero attraverso i travagliati anni della fine del quinto millennio.

Durante i regni dei primi tre imperatori tutto procedette tranquillo ma, dieci anni dopo l'incoronazione di Ran Borane IV, nel 4864, senza spiegazione alcuna i murgos chiusero la Via Carovaniera Meridionale e i nadrak ridussero drasticamente il movimento lungo la Grande Via Settentrionale. Il motivo divenne evidente l'anno successivo.

Nella primavera del 4865 gli angarak invasero la Drasnia. L'avanguardia del loro esercito era composta da nadrak, thull e murgos e dietro di loro si stendeva una marea di mallorean che copriva tutto l'orizzonte. Al centro di quella massa umana, sostenuta letteralmente dalle spalle di migliaia di uomini, si ergeva l'enorme torre nera nella quale viaggiava Kal Torak in persona.

La storia non ne spiega chiaramente i motivi, ma è evidente che Kal Torak dominava gli altri re angarak e la sua autorità era simile a quella di un dio.

Il mondo civilizzato allibì davanti alla distruzione della Drasnia. Gli sforzi delle altre nazioni alorn per aiutarla furono inutili. Fu ben presto evidente che Kal Torak giungeva non come conquistatore, ma come distruttore. Le città furono rase al suolo e la gente sterminata. I pochi prigionieri vennero passati ai sacerdoti grolim, affinché li usassero per i sacrifici umani, parte integrante della loro religione.

Solo pochi elementi del superbo esercito drasnian riuscirono a fuggire a sud, verso l'Algaria, e altri furono portati in salvo dalle navi cherek sulle isole al largo della foce del Fiume Aldur. Tra la popolazione, i pochi che

sfuggirono ai massacri o alla cattura si addentrarono nelle steppe inospitali o nelle vaste paludi alle foci del Fiume Mrin, dove avevano comunque poche speranze di sopravvivere. Altri riuscirono a oltrepassare il Fiume Dused, nell'estremo nord, e ad arrivare in Cherek.

Gli angarak sferrarono poi l'offensiva contro l'Algaria. Qui trovarono un avversario ben diverso. I cavalleggeri algar, che costituivano la migliore cavalleria sulla faccia della terra, continuavano a gettarsi contro i fianchi dell'esercito nemico, costellando le praterie di cadaveri angarak. Come risposta (o forse faceva parte di un piano) gli angarak massacrarono il bestiame, bovini e cavalli, e se ne nutrirono. Poi, quando furono sazi, si limitarono a uccidere le bestie e a lasciarle andare in putrefazione. Il cielo sopra l'Algaria diventò nero di corvi e avvoltoi.

Se occupare la Drasnia, che aveva città e villaggi, era stato un gioco da ragazzi, occupare l'Algaria, una vasta distesa di praterie, era tutta un'altra faccenda. Sarebbe stato come occupare il mare. Gli algar lasciavano passare l'esercito nemico, poi balzavano sulla sua retroguardia, con attacchi rapidissimi e micidiali.

La marcia verso sud di Kal Torak, comunque, proseguiva, ed egli giunse a porre l'assedio alla Roccaforte, sede del re algarian e la cosa più vicina a una città che si potesse trovare in tutto il regno. Questa Roccaforte è una delle più inespugnabili fortezze del mondo, per l'incredibile altezza e spessore delle mura. Sono più alte dell'albero più alto, e non si possono costruire scale che arrivino in cima: sono larghe dieci metri, e nessuna macchina da guerra vi può aprire una breccia.

L'assedio durò otto anni (4867-4875) e questo diede all'Occidente il tempo di mobilitarsi.

Nella tarda primavera del 4875, snervato dall'inutilità dei suoi sforzi, Kal Torak puntò a ovest, verso il mare. Ancora una volta fu inseguito dai cavalleggeri algar e dalle vendicative unità della fanteria drasnian. Sulle montagne, poi, incontrò un altro problema. Di notte, gli ulgos uscivano dalle caverne e trucidavano a migliaia gli angarak nel sonno. Fu un'orda un po' più piccola ad arrivare nelle pianure di Arendia, ma pur sempre un'orda. È stato calcolato che Kal Torak scatenò il suo attacco contro Vo Mimbre con almeno 250.000 uomini. I rapporti drasnian risalenti all'inizio dell'invasione parlano di 500.000. Ciò significa che quella campagna era già costata a Kal Torak metà degli uomini che vi aveva impegnato.

Fu subito evidente che le intenzioni degli angarak in Arendia erano le stesse già manifestate in Drasnia: la più totale distruzione. Già al passaggio

del Fiume Arend si lasciarono dietro una scia di atrocità inenarrabili.

L'Occidente intanto si preparava all'ultima battaglia. Kal Torak sembrava invincibile e inoltre, pur supponendo che si sarebbe diretto a sud verso Tol Honeth, non si sapeva con precisione in che punto sarebbe emerso dalle montagne, quindi bisognava tenersi pronti.

Durante gli otto anni dell'assedio della Roccaforte, i generali dell' Occidente si erano riuniti nel collegio militare imperiale di Tol Honeth e avevano studiato centinaia di possibili campi di battaglia e preparato una strategia per ognuno. Era divenuto subito evidente a tutti che Brand, il Guardiano di Riva, era un genio tattico. Assistito dalla coppia di strani individui che lo consigliava, escogitò tattiche che sfruttavano al meglio non soltanto le caratteristiche del terreno, ma anche le forze contrastanti degli eserciti occidentali, così diversi fra loro.

> All'epoca vennero svolte indagini per scoprire chi fossero i consiglieri di Brand, ma senza successo. L'uomo sembrava avanti negli anni ma vigoroso e con una conoscenza enciclopedica non solo dell'Occidente, ma anche dei Regni Angarak. La donna, di notevole bellezza e con una ciocca di capelli bianchi, aveva il dono di percepire immediatamente i punti di debolezza e di forza di ogni situazione. Anche se i suoi modi imperiosi offendevano molti generali, questi la rispettavano per l'intuito che mostrava in tali questioni. Si diceva che fossero dei nobili rivan, ma i loro ritratti fatti durante quegli incontri rivelano che le loro caratteristiche razziali sono diverse. Purtroppo, la loro identità è suggellata per sempre nella tomba del tempo.

Agli inizi dell'estate del 4875, gli angarak lanciarono l'assalto a Vo Mimbre. Era la mossa che aspettavano Brand e i suoi eserciti. Anche se gli strateghi tolnedran avevano a lungo creduto che una seconda forza angarak avrebbe colpito a ovest lungo la Via Carovaniera Meridionale, provenendo da Cthol Murgos, questi timori si rivelarono infondati. La donna che consigliava Brand all'ultimo momento convinse l'imperatore Ran Borane IV a ritirare il grosso delle sue forze dalle montagne orientali e a farle tornare a Tol Honeth.[3]

Accadde così che, per la prima volta nella storia, un enorme esercito di terra venisse trasportato via acqua sul teatro di una battaglia. Giunse a Tol Honeth una consistente flotta cherek, che prese a bordo le legioni imperiali

e le portò fino alla foce del Nedrane, per risalire poi il Fiume Arend e deporle fresche e riposate a dieci leghe a ovest di Vo Mimbre.

La battaglia di Vo Mimbre è stata analizzata nei dettagli e lo studio di mosse, contromosse, spostamenti eccetera verrà presentato dalla facoltà del nostro Dipartimento di Arti e Scienze Militari. Per gli storici, basterà un abbozzo sommario.

Il giorno decisivo della battaglia si rivelò il terzo. La mattina, quando gli angarak si avvicinarono alla città, dalle sue mura uscirono i cavalieri mimbrate e li attaccarono frontalmente. Contemporaneamente, la cavalleria algarian, la fanteria drasnian e gli irregolari ulgos si lanciarono contro il fianco sinistro, mentre le legioni tolnedran, accompagnate dai feroci guerrieri cherek, assalirono il fianco destro. Preso così fra tre lati, Kal Torak mise in campo le riserve. Fu allora che si fecero avanti i rivan, i sendar e gli arcieri asturian, chiudendo l'accerchiamento.

La battaglia infuriò per ore, e il suo esito era ancora in dubbio, quando Brand lanciò la sua sfida a Kal Torak perché lo incontrasse in duello. Anche se sembrava il più forte dei due, fu Kal Torak a trovarsi in difficoltà e Brand, approfittando della sua momentanea confusione, gli inferse un colpo micidiale.

Gli angarak, demoralizzati per la perdita del loro capo, non provarono nemmeno a rompere l'accerchiamento e furono fatti a pezzi. I pochi superstiti fuggirono attraverso le montagne, tolsero l'assedio alla Roccaforte e passarono il confine tra l'Algaria e Mishrak ac Thull. Le forze di occupazione in Drasnia si ritirarono nel Gar og Nadrak, e la guerra finì.

Fu a questo punto che un pericolo minacciò Tolnedra: le altre nazioni dell'Occidente, davanti alla travolgente vittoria di Brand, furono sul punto di incoronarlo imperatore. Fu solo grazie agli straordinari sforzi di Mergon, ambasciatore tolnedran alla corte di Vo Mimbre, che il disastro fu evitato. Riuscì a ripristinare il buon senso e la proposta cadde.

Però all'impero fu imposta una condizione umiliante: i re riuniti in assemblea decretarono che il re di Riva avrebbe avuto in sposa una principessa imperiale. Questa, naturalmente, era un'assurdità, dato che la discendenza dei re di Riva si era estinta con Gorek il Saggio, assassinato nel 4002, ma i re furono inflessibili. Così, ogni principessa tolnedran, quando compie sedici anni, deve intraprendere il viaggio arduo e spesso pericoloso fino alla Cittadella di Riva e restare lì tre giorni ad aspettare uno sposo che non arriverà mai.

Con il suo ultimo atto di generale in capo di tutto l'Occidente, Brand or-

dinò che le discendenze di Asturia e Mimbre fossero unite in matrimonio per porre fine una volta per tutte alla guerra civile arendish. Per la politica tolnedran questo matrimonio era una disastrosa sconfitta: per due millenni avevamo prosperato tenendo l'Arendia divisa, e quindi debole.

In Occidente, gli anni che seguirono la battaglia di Vo Mimbre segnarono un periodo di disastro economico. La distruzione delle mandrie e dei branchi di cavalli costrinse gli algar a sospendere per decenni l'annuale trasporto del bestiame a Muros, in Sendaria. I vendicativi drasnian negarono la Via Carovaniera Settentrionale ai mercanti nadrak e i murgos chiusero i loro confini, annullando ogni possibilità di commercio lungo la Via Carovaniera Meridionale. Così, a una carestia di carne si aggiunse l'impossibilità del commercio con l'Oriente, praticabile solo lungo piste segrete, note esclusivamente ai mercanti di schiavi nyissan. E così, anche se controvoglia, Tolnedra dovette incrementare i suoi scambi con il popolo Serpente. Grazie al monopolio del commercio con l'Oriente, in Occidente aumentò in modo notevole l'influenza della regina Salmissra. Nei principali porti della costa occidentale cominciarono a comparire i mercanti nyissan e il lusso di Sthiss Tor cominciò ben presto a rivaleggiare perfino con quello di Tol Honeth.

La ripresa dalla depressione economica fu lenta e dolorosa. Occorsero gli sforzi di tre imperatori Borune per convincere i drasnian a riaprire la Via Carovaniera Settentrionale, e nei primi anni il commercio che ne risultò fu scarso. Le mandrie algarian ricominciarono ad arrivare a Muros, ma non certo nella quantità di un tempo, infatti le bestie migliori venivano tenute in patria, per la riproduzione. La riduzione di carne bovina ebbe comunque come risultato lo sviluppo in Sendaria dell'allevamento dei maiali, animali che rispetto ai bovini avevano il vantaggio di non dover essere trasportati vivi fino al luogo di consumo: macellati e trasformati in prosciutti e pancette facevano risparmiare tanti grattacapi e guadagnare a profusione.

Poi, circa cento anni fa, i murgos riaprirono la Via Carovaniera Meridionale. Sorprendentemente, sembrava che a questo popolo guerriero fosse venuto un insaziabile desiderio di commerciare: le loro carovane erano stracariche di merci come sete, spezie, insoliti arazzi e bellissimi tappeti mallorean che in Occidente si vedono di rado.

La riapertura della Via Carovaniera Meridionale avviò la ripresa dell'economia tolnedran, anche se ormai erano finiti i giorni del nostro predominio assoluto nel commercio. I mercanti degli altri regni si erano ormai rita-

gliati la loro quota di attività sui mercati e, del resto, anche gli altri governi avevano capito che la forza di una nazione si misura più in base alla ricchezza del suo commercio che alle dimensioni del suo esercito, e nel frattempo avevano posto fine alle guerricciole infantili, dedicandosi seriamente al riordino degli affari. Anche se noi tolnedran lamentiamo la fine della nostra supremazia commerciale, dobbiamo rallegrarci dell'aumento di una sana concorrenza da cui il genere umano tutto trae beneficio.

Oggi, a Tol Honeth, Camaar, Muros e Boktor, i mercati brulicano letteralmente di mercanti provenienti da ogni parte del mondo conosciuto. Sendar e tolnedran, murgos e drasnian, nadrak e arend, nyissan e cherek, e di tanto in tanto algar, rozzi thull, e perfino, più di recente, anche qualche rivan dai grigi mantelli si contendono l'attenzione del compratore e contrattano tra loro senza posa.

Al momento Tolnedra dovrà affrontare l'inevitabile subbuglio della successione dinastica. Il nostro attuale imperatore, Ran Borune XXIII, che ha superato da poco i cinquant'anni e si trova nel pieno del suo vigore, è vedovo, con una sola figlia femmina di tredici anni, e ha affermato decisamente che non ha intenzione di risposarsi. Le varie famiglie hanno già iniziato le manovre presso il consiglio imperiale per aggiudicarsi il trono. Speriamo che Nedra, nella sua grande saggezza, ci aiuti nella scelta di una dinastia adatta a guidarci attraverso gli anni a venire che, sia pure colmi di incertezze, sono anche forieri di opportunità.[4]

[1] Le dinastie fornivano un modo pratico e metodico di stabilire la cronologia, ma si sono rivelati molto utili anche gli attriti fra le grandi famiglie.

[2] In *Belgarath il Mago* questo è stato significativamente modificato. L'idea che una razza di pirati non avesse mai sentito parlare del luogo più ricco della terra è assurdo.

[3] Questo in seguito è stato modificato. Kal Torak aveva un secondo esercito, ma veniva dal sud, non dall'est, e rimase impantanato nel deserto di Araga a causa di una tempesta soprannaturale.

[4] Questa «storia», per quanto di lunghezza limitata, ci ha offerto una panoramica di 5000 anni che si è dimostrata preziosissima.

Pesi e misure universali[1]

MISURE DI LUNGHEZZA

lega 5 chilometri

1/2 lega	2,5 chilometri
pollice	2,54 centimetri
spanna	(9 pollici) 22,86 centimetri
passo	91,44 centimetri
catena	20,11 metri
braccio	1,83 metri

MISURE DI CAPACITÀ (PER LIQUIDI)

Oncia	0,35 decilitri
Pinta	0,57 litri
Gill	(1 /4 pinta) 1,4 decilitri

Evitare di usare «galloni» e «quarti»

MISURE DI PESO (PER SOLIDI)

Oncia	28,35 grammi
Libbra	(16 once) 453 grammi
Peck	(16 libbre) 7,25 chilogrammi
Bushel o staio	(164 libbre) 74,29 chilogrammi
Stone	(14 libbre) 6,35 chilogrammi

Tolnedra

Sistema monetario[2]

Tutte le monete e i lingotti sono marchiati con l'effigie dell'imperatore. A causa della sua supremazia nei commerci, la moneta tolnedran è quella standard, cui si riferiscono le altre valute. L'unità di misura è il marco, che contiene mezza libbra di metallo.

ORO

1. Marco oro: lingotto da 8 once = circa 1000 dollari.
2. Mezzo marco oro: lingotto da 4 once = circa 500 dollari.
3. Imperiale: moneta d'oro da 2 once (un quarto di marco) = circa 250 dollari.
4. Nobile: moneta d'oro da 1 oncia = circa 125 dollari.
5. Corona: moneta d'oro da 1/2 oncia = circa 62,50 dollari.

(I nomi delle monete d'oro comprendono la parola «oro», quindi: «Un nobile oro».)

ARGENTO

L'argento vale 1/20 del valore dell'oro, quindi:

1. Marco argento = 50 dollari.
2. Mezzo marco argento = 25 dollari.
3. Imperiale argento= 12,50 dollari.
4. Nobile argento = 6,25 dollari.
5. Corona argento = 3,12 dollari.

Ci sono poi la mezza corona d'ottone da un'oncia che vale circa 1,56 e il centesimo di rame; 100 centesimi fanno una mezza corona.

Monete o lingotti dubbi vengono portati al tempio per essere verificati dai sacerdoti di Nedra. Ogni tempio ha una serie di bilance esatte. La tariffa applicata dai sacerdoti è dell'uno per cento.

Abbigliamento

UOMINI

Nelle classi superiori indossano un «manto» simile a una toga, il cui colore rivela il ceto d'appartenenza. L'uniforme militare è romana. I mercanti hanno tuniche con cintura, dalle tasche ampie e profonde (anche queste con colori diversi in base al rango).

Artigiani e gente del popolo portano tuniche appena sotto il ginocchio, con le maniche fino ai gomiti, e grembiali di pelle. D'inverno anche mollettiere. I tolnedran sono soliti portare pugnali (segno dell'uomo libero), ma in funzione prevalentemente ornamentale.

DONNE

Peplo alla greca. È legalmente richiesto l'uso dei colori per distinguere il rango, ma la legge viene ampiamente ignorata, tranne nelle occasioni formali. I capelli sono acconciati alla greca.

ARMI

La daga (lunga circa 60 centimetri), lance, giavellotti, l'arco corto. Grosse armi da assedio, catapulte eccetera.

Ceti sociali

Titolo	*Modo di rivolgersi*	*Colori*[3]
L'imperatore	«Vostra Maestà»	*Oro*
La famiglia imperiale	«Vostra Altezza»	Argento con decorazioni oro

Granduca	«Vostra Grazia»	Azzurro con decorazioni oro

I capi delle maggiori famiglie (Borune, Ranite eccetera):

Membri della famiglia	Vario	Azzurro con decorazioni argento
Conte	«Mio signore» e il nome	Decorazioni verdi
Barone	«Barone» e il nome	Decorazioni bianche
Nobile	«Sir» e il nome	Nessuna decorazione

CETO COMMERCIALE
(è basato sul reddito annuo)

Titolo	*Reddito*	*Colori t*
Grande Mastro Mercante	1 milione di marchi oro	Tunica rossa
Mastro Mercante	1/2 milione di marchi oro	Tunica azzurra
Grande Alto Mercante	100.000 marchi oro	Tunica verde
Alto Mercante	50.000 marchi oro	Tunica bianca
Mercante	10.000 marchi oro	Tunica marrone

ARTIGIANI
(identificati dal colore sulle loro tuniche)

Grande Mastro carpentiere, calzolaio ecc.	Decorazione rossa
Mastro calzolaio ecc.	Decorazione azzurra
Grande Alto calzolaio ecc.	Decorazione verde
Alto calzolaio ecc.	Decorazione bianca
Calzolaio (in genere senza dipendenti)	Decorazione marrone

UOMINI LIBERI (LAVORATORI)

Non hanno decorazioni. I salari sono standardizzati: circa 600 mezze corone all'anno (un po' meno per i braccianti agricoli).

I prezzi dei beni di prima necessità sono stabiliti per legge.

Avvertenza: nel clero, il ceto equivale a quello della nobiltà; nella burocrazia a quello commerciale. Gli accademici si suddividono come gli artigiani; dottori e avvocati come i mercanti.

Festività principali

Metà inverno: Erastide (il giorno di nascita del mondo). Festeggiamenti, banchetti, regali.

Metà estate: Festival di Nedra. Preghiere, cerimonie religiose.

Variabile: compleanno dell'imperatore.

Inizio autunno: Giornata di Ran Horb. Festeggiamenti per il compleanno del più grande imperatore. Parate militari, discorsi patriottici.

Tardo autunno: Giornata di Mara. Penitenza. Offerte a Mara. Pagamento dei debiti. Processioni di penitenti.

Pratiche religiose

In genere, i tolnedran non sono molto religiosi. Il clero conduce vita agiata e non è particolarmente devoto. La religione è formale e superficiale. Le preghiere sono recitate soprattutto per ottenere fortuna e profitto.

Monastero di clausura a Mar Terin.

Monaci mendicanti - questua.

Appendice sul Maragor

Il regno dei marag, che un tempo occupava la leggiadra vallata nella parte sudorientale dell'attuale Tolnedra, non esiste più. La sua distruzione costituisce la nostra vergogna nazionale. I marag non erano certo una popolazione da ammirare, ma il loro annientamento, come noi ora sappiamo, è avvenuto in seguito a una reazione sproporzionata a un'aberrazione culturale che poteva essere facilmente trasformata.

Geografia

La valle che era un tempo il Maragor è fertile e circondata da montagne; misura cento leghe per venticinque. È costellata di laghi e bagnata dagli affluenti superiori del Fiume dei Boschi. I temerari che l'hanno attraversata riferiscono che è davvero uno dei posti più incantevoli del mondo conosciuto, ma l'orrore che ora vi dimora la rende purtroppo assolutamente inabitabile e anche impossibile da sfruttare. L'oro continua a luccicare nel letto dei torrenti, ma nessuno rischia la propria salute mentale per impossessarsene.

Popolazione

I marag, dello stesso ceppo razziale dei tolnedran, nyissan e arend, erano bassi e avevano la carnagione olivastra. L'unica caratteristica a cui tutti pensano, sentendone parlare, è il cannibalismo, ma gli studiosi stanno ancora dibattendo su quanto fosse estesa tale pratica. La ferocia con cui le legioni tolnedran hanno estirpato la cultura marag ha lasciato dietro di sé ben poche tracce e, di certo, nessuno di noi, se non è disposto ad avventurarsi laggiù per l'oro, tanto meno lo farebbe per qualche brandello di pergamena.

Nel monastero di Mar Terin, comunque, sono conservati alcuni frammenti di documenti da cui risulta che i marag erano gente riservata, che non desiderava contatti con l'esterno. Sembra che avessero anche una cultura matriarcale e che l'istituzione del matrimonio fosse poco sviluppata. I legami occasionali non erano considerati sconvenienti, e i figli che ne nascevano erano pienamente accettati dalla società.

I marag erano di indole gentile e spensierata. Gli uomini non si interessavano al commercio (e questo rendeva pazzi i tolnedran). Erano pagani e praticamente senza inibizioni. Le donne erano molto generose, sia dei beni che possedevano, sia dei propri favori personali.

Si calcola che i marag non fossero più di un milione.

Storia

Si presume che i marag fossero emigrati a ovest durante il primo millennio, come gli altri popoli occidentali. Nella valle erano stati eretti templi e città, ma non c'è modo di sapere quando e in quale ordine cronologico. Le città erano un insieme bizzarro di edifici in pietra, senza mura difensive, e i templi erano formati da massi enormi e si ergevano isolati nelle pianure.

Gli unici documenti storici che abbiamo si riferiscono alla guerra del diciannovesimo secolo con Nyissa. Le cause sono poco chiare, ma i marag invasero la terra del popolo Serpente. I resoconti dei comandanti accennano alla sorte toccata agli sventurati nyissan che nelle varie città venivano fatti prigionieri e «assunti» alla maggior gloria del dio Mara.

Arrivati alla capitale, Sthiss Tor, gli invasori scoprirono troppo tardi che gli abitanti, prima di abbandonarla, avevano avvelenato tutto il cibo rimasto. La loro ritirata attraverso la giungla e le montagne lasciò dietro di sé

una scia di morti, e questo la dice lunga sulla virulenza dei veleni nyissan.

Gli unici altri contatti furono con i mercanti tolnedran che cercavano di entrare nel Maragor per commerciare. Quando, constatata l'inutilità delle loro richieste, la corte imperiale fece costruire la città di Tol Rane proprio vicino al confine, per fornire un luogo adatto al commercio, qualche marag si decise ad approfittare dell'occasione e pagò con oro puro le merci comperate. Fu proprio la scoperta dell'oro che decretò il destino di quella nazione, come abbiamo già spiegato.

Quando la campagna fu terminata, i pochi miseri sopravvissuti furono venduti ai commercianti di schiavi nyissan, che li incatenarono immediatamente tutti assieme e li condussero in lunghe colonne oltre le montagne, nelle giungle di Nyissa. Ci è misericordiosamente ignoto quale fu il loro destino.

Ma, se il Maragor dei vivi non esiste più, i suoi morti continuano a perseguitarci, a tre millenni di distanza dalla nostra folle avventura laggiù.

I rapporti sull'esatta natura delle ombre che si aggirano per la valle sono difficilmente verificabili, poiché molti dei sopravvissuti al tentativo di penetrarla rasentano la follia. Tutti confermano che lo spirito di Mara grida e geme per tutta la terra, ma le descrizioni dei fantasmi variano ampiamente. Curiosamente, tutti i resoconti più coerenti indicano che i fantasmi sono femmine, e questo è confermato anche dai monaci di Mar Terin.

Che Tolnedra non compia mai più un simile misfatto!

Organizzazione sociale[4]

Non esistevano monete. I marag avevano un'economia basata sul baratto. Vestivano alla greca, gli uomini con corte tuniche e sandali, le donne con corti pepli di seta. Terra e case appartenevano alle donne. Gli uomini non avevano proprietà; erano atleti, cacciatori e soldati e dormivano in dormitori semimilitari, quando non venivano «ospitati» da qualche donna. I costumi erano rilassati e considerati immorali da altre razze. I marag erano entusiasti delle gare atletiche e i loro templi servivano anche da stadi. Le cerimonie religiose avevano natura orgiastica. La nudità era molto diffusa, perché i marag nutrivano grande ammirazione per il corpo umano.

Cannibalismo

Derivato da una lettura errata di un loro testo sacro, aveva natura rituale.

Si praticava solo sui non marag.

[1] Osservate che molti corrispondono a quelli usati in alcuni paesi del mondo «reale». Questi piccoli dettagli aggiungono senso di realtà a una storia.

[2] Questi valori sono arbitrari, e non hanno relazione con il valore corrente dei metalli preziosi.

[3] Nei libri il significato dei colori in rapporto al ceto è ampiamente implicito.

[4] In *Belgarath il Mago*, Belgarath trascorre un po' di tempo nel Maragor, dopo la morte apparente di Poledra. Questo paragrafo è servito da base per quel soggiorno.

I Regni Alorn

I quattro regni dei popoli alorn (Cherek, Drasnia, Algaria e l'Isola dei Venti) provengono direttamente dal regno di Aloria, esistente nell'antichità e diviso durante il regno del leggendario Cherek Spalla d'Orso, alla fine del secondo millennio.

L'Isola dei Venti

Geografia

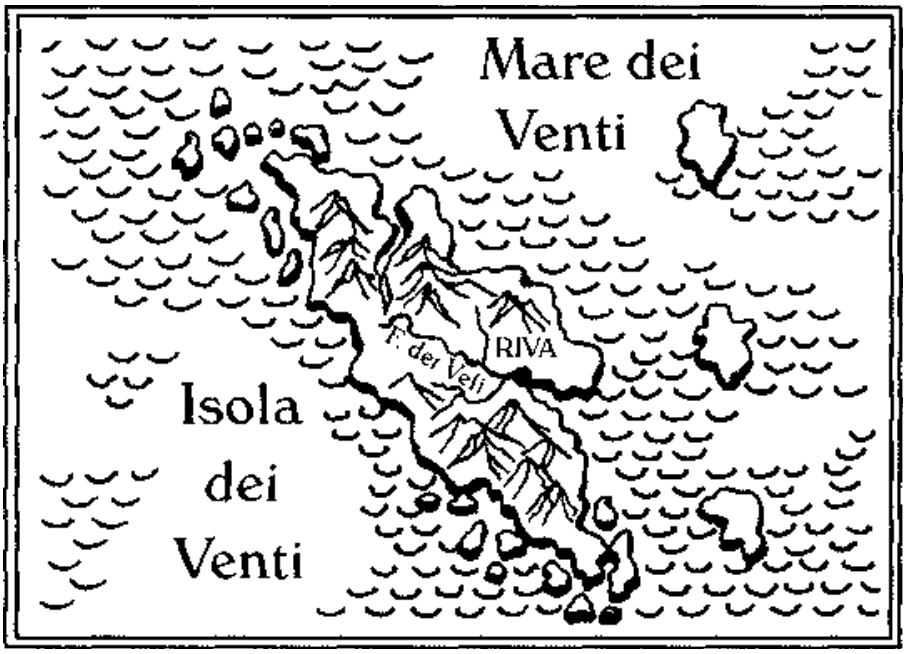
All'estremità nordoccidentale dei dodici regni c'è un'isola rocciosa, quasi inabitabile, a ovest di Sendaria e Cherek e a nord dell'Arendia. La sua costa occidentale è perennemente battuta dai venti di burrasca proveniente dall'oceano. A causa delle alte scogliere, non vi si può approdare se non dove sorge la sua unica città, Riva. Vengono praticate la pesca, in misura limitata, e l'attività estrattiva nelle montagne, ricche di metalli utili come ferro e rame. Sono presenti anche oro e argento ma non sembrano sfruttati estensivamente.

Popolazione

Pur chiamandosi rivan (dal nome del loro leggendario primo re), gli abitanti dell'isola sono essenzialmente alorn e discendenti dalla massiccia migrazione probabilmente avvenuta agli inizi del terzo millennio. Curio-

samente, pare che abbia avuto luogo in una sola spedizione, diversamente dal modello usuale delle migrazioni per ondate successive, intervallate da periodi di consolidamento. I rivan sono decisamente diversi dai loro cugini alorn in Cherek, in Drasnia e in Aloria. In genere vengono chiamati Manti Grigi (dal loro costume nazionale) dalla gente comune degli altri regni, ma raramente li si vede fuori dell'isola. Sono sobri, perfino arcigni, e di pochissime parole, al punto da rasentare la rudezza. Si dice che siano feroci guerrieri, fanaticamente devoti al loro governante (chiamato semplicemente il Guardiano di Riva) e dediti completamente alla difesa della loro capitale, Riva.

La città di Riva ha circa 100.000 abitanti; un altro mezzo milione è distribuito tra villaggi e fattorie.



Storia dei Rivan

Sorprendentemente, la dinastia rivan sembra discendere ininterrottamente dal leggendario Riva Stretta di Ferro fino a Gorek il Saggio, assassinato nel 4002 da agenti della regina nyissan. Resistendo per quasi duemila anni è la più lunga nella storia dei dodici regni.

I rivan non hanno stretto alleanze con alcuno degli altri regni e hanno sempre rifiutato di firmare accordi commerciali con i rappresentanti dell'imperatore tolnedran. Questo ha sempre creato frustrazione e irritazione nei nostri diplomatici.

Si è già parlato della disastrosa spedizione organizzata nel 3137 da Ran

Borune XXIV e di come l'ambasciatore cherek lo dissuase dal tentarne un'altra. I nostri mercanti dovettero accontentarsi, quando i rivan si ammorbidirono un po', di sfruttare l'enclave commerciale che ottennero di costruire fuori delle mura cittadine, senza mai poter mettere piede nella città e certamente non all'interno della Cittadella.[1]

Ci sono due eccezioni: il Consiglio Alorn, che si tiene ogni dieci anni e durante il quale i re di Algaria, Drasnia, Cherek e a volte Sendaria (quando il suo re è un alorn) si recano a Riva e si ritrovano (da soli) nella Sala del Trono, dove riferiscono al Guardiano di Riva sulle ricerche dell'erede al trono; la visita della principessa imperiale tolnedran nel giorno del suo sedicesimo compleanno, vestita con l'abito nuziale, in base agli umilianti accordi di Vo Mimbre.

> Le principesse tolnedran negli ultimi cinquecento anni hanno riferito che l'intera città di Riva è poco più di una postazione difensiva, con le case che formano speroni, fortificazioni, bastioni e simili, e le strade disposte in modo da non restare esposte ad attacchi dall'alto, formando terrazze digradanti di cui le case costituiscono le mura. I tetti sono d'ardesia e in tutta la città non vi è nulla, visibile all'esterno, che possa prendere fuoco. La Cittadella è una semplice torre dalle mura enormemente larghe e con una sola, stretta porta di ferro. La Sala del Trono è una stanza molto vasta, mai usata, che puzza di muffa, nella quale campeggia il Trono di Riva, un largo sedile di basalto nero in cui è incastrata una spada arrugginita, dal pomo costituito da una grossa gemma grigiastra, forse un manufatto o un souvenir del lontano passato.

Per i primi mille anni della sua storia, l'Isola dei Venti rimase deliberatamente isolata, tagliata fuori da qualsiasi contatto con il mondo civile. Per motivi non chiari, le navi da guerra cherek mantenevano un continuo blocco del suo porto, impedendo alle imbarcazioni di qualsiasi nazione di approdarvi. Abbiamo già narrato i tentativi di accedervi da parte dei nostri mercanti, convinti che sull'isola ci fossero immense ricchezze, e le loro ripetute frustrazioni. Comunque, l'ostinazione dei rivan ha fatto restare a lungo l'Occidente sull'orlo della guerra aperta e generale.

L'unico evento più significativo della storia rivan è stato nel 4002 l'assassinio di re Gorek il Saggio da parte di un gruppo di mercanti nyissan, a quanto pare dietro istruzioni della loro regina. L'incidente è ancora avvolto

da molta confusione e non è mai stato possibile un resoconto completo e dettagliato. Sembra che la famiglia reale fosse stata invitata nell'enclave commerciale per ricevere un dono da parte della regina di Nyissa e, appena arrivata, fu assalita da sette mercanti nyissan armati dei pugnali avvelenati tipici loro. Il re, la regina, il principe ereditario, sua moglie e due dei loro tre figli furono uccisi, ma non si trovò traccia del terzo figlio. Alla furia delle guardie rivan sopravvissero due dei sette assassini, che alla fine vennero persuasi a rivelare il loro collegamento con la regina Salmissra.

La guerra che ne scaturì fu forse una delle più brillanti campagne militari della storia dell'Occidente, e questo solleva seri dubbi sulla scarsa considerazione in cui vengono normalmente tenuti gli alorn, ritenuti dei barbari. Una serie di attacchi velocissimi delle navi cherek lungo la costa nyissan distolse l'attenzione del popolo Serpente, mentre un'ingente forza formata da cavalleggeri algarian e fanti drasnian valicava le montagne occidentali di Tolnedra attraverso una pista apparentemente impossibile da percorrere, per colpire all'altezza dei tratti superiori del Fiume Serpente. Una forza di spedizione rivan risalì il Fiume dei Boschi e attaccò direttamente Sthiss Tor, rimasta quasi priva di protezione.

Prima di morire, Salmissra XXCVII fu persuasa a rivelare a Brand (capo delle forze rivan, che in seguito sarebbe stato scelto come Guardiano di Riva) ciò che si celava dietro l'assassinio di Gorek e della sua famiglia, ma lui non rivelò ad alcuno quell'informazione, tranne ai re alorn.[2]

Nonostante l'intercessione del nostro imperatore, gli alorn distrussero sistematicamente l'intero regno di Nyissa, radendo al suolo la capitale, bruciando città e villaggi e spingendo gli abitanti nella giungla. Lo sterminio fu tale che il paese sembrò a lungo spopolato, e solo dopo cinquecento anni i nyissan furono persuasi a uscire dalla protezione degli alberi e a ricostruire la loro capitale.

Spinta dalla preoccupazione per la notevole mole di commercio che sarebbe andata perduta, Tolnedra inviò il suo esercito a sud, per contenere la barbarie alorn, ma fu fermato dalle schiaccianti forze drasnian, algarian e cherek. Soltanto allora ci rendemmo conto della vera entità dell'esercito alorn e il comandante delle legioni decise prudentemente di non interferire, limitandosi a proteggere l'integrità del territorio tolnedran.

I milleduecento anni trascorsi dalla distruzione di Nyissa furono impiegati dai rivan nella loro infinita (e inutile) ricerca dell'erede al trono. Voci persistenti, basate su confuse testimonianze del regicidio, accennavano alla possibilità che il figlio minore del principe della corona, un bambino di

nove anni,[3] si fosse sottratto ai pugnali nyissan gettandosi in mare. Se anche fosse, sarebbe sicuramente perito, poiché il Mare dei Venti è freddissimo durante tutto l'anno. I rivan però continuano a cercarlo, e nel corso dei secoli si sono fatte avanti orde di impostori, ma sembra che ci sia una prova particolare che li smaschera.

La ricerca dell'erede al trono di Riva è stata interrotta solo durante l'invasione angarak dell'Occidente, nel 4865. Il trentunesimo Guardiano di Riva (tradizionalmente chiamato Brand, anche se il Guardiano è scelto, anziché assurgere a quella posizione per nascita) svolse il ruolo di generale in capo delle forze occidentali e fu lui a incontrare e sconfiggere Kal Torak in singolar tenzone. (Vedi l'epica «La battaglia di Vo Mimbre» per una descrizione colorita ma accurata del duello.)

In seguito alle sue prodezze, Brand fu sul punto di essere nominato imperatore dell'Occidente, e soltanto la bravura di Mergon, l'ambasciatore tolnedran, riuscì a evitarlo. In cambio, però, dovemmo accettare di dare in sposa al re di Riva, quando fosse ricomparso, una principessa imperiale tolnedran.

Da quel momento si sono visti mercanti rivan circolare per tutto il mondo conosciuto, ma nei circoli governativi di Tol Honeth si ritiene che quei «mercanti» non siano altro che agenti del Guardiano di Riva, impegnati nella ricerca evidentemente inutile dell'erede al trono.

Quali che siano i loro motivi, comunque, sono bene accetti nel mondo del commercio e speriamo che con il tempo i rivan abbandonino il loro atteggiamento riservato ed entrino a far parte pienamente della famiglia delle nazioni.

Riva

Sistema monetario

ORO

1. Moneta da 1 oncia chiamata «centesimo oro rivan»: equivale a un «nobile» tolnedran.

2. Moneta d'oro da 1/2 oncia chiamata «mezzo centesimo oro rivan»: equivale a una «corona» tolnedran.

ARGENTO

1. Moneta d'argento di 2 once chiamata «doppio centesimo argento ri-

van». 10 doppi centesimi = un centesimo oro = un «imperiale» tolnedran.

2. Moneta d'argento da 1 oncia, chiamata «centesimo argento». 20 = 1 centesimo oro.

3. Moneta d'argento da 1/2 oncia, «mezzo centesimo argento» = 1 corona tolnedran.

OTTONE O RAME

Chiamate «ottone» o «rame».

In teoria uguali, ma in pratica 1 ottone vale 2 rami.

100 ottoni =1/2 centesimo argento.

200 rami = 1/2 centesimo argento.

Abbigliamento

Nel modo di vestire dei rivan non ci sono distinzioni di classe, anche se nobili e abbienti indossano abiti di fattura migliore. Il capo standard è la tunica a metà coscia, fermata da una cintura. Le maniche sono lunghe e piuttosto ampie. Usate anche le mollettiere, tenute ferme attorno alle gambe da cinghie o spaghi. Il tipico manto grigio è di lana pesante, senza maniche, e ha il cappuccio.

Tutti i capi di vestiario rivan sono di lana grezza. Le pecore dell'isola hanno un particolare colore grigio e producono in abbondanza un'ottima lana.

Nelle occasioni formali tutti i ceti sociali portano una tunica azzurra di lino con discreti ricami d'argento.

Calzature: stivaletti di pelle morbida (d'inverno di feltro).

Cotta di maglia ed elmi d'acciaio a punta. La distinzione fra nobili e gente comune si deduce in genere dalle armi. Le più comuni sono lo spadone (lungo più di un metro) e un pugnale di 45 centimetri. Le cinture da spada dei nobili sono tempestate d'oro o d'argento, quelle degli uomini comuni sono semplici.

Le donne indossano vesti di lino dalle maniche lunghe, sobri e decorosi, incrociati sul petto per metterlo in risalto. La cintura è una concessione alla vanità. I capelli (in genere biondi) sono tenuti lunghi e fluenti, con elaborate trecce che formano una corona attorno alle tempie.

Commercio

Il pane, bene standard, a Riva costa leggermente di più che in Tolnedra, ma i rivan sono frugali e industriosi, quindi sull'isola non c'è praticamente povertà. I mercati si tengono nei prati lungo il Fiume dei Veli, dietro la città di Riva, e si usa molto più il baratto che le transazioni con il denaro. Articoli commerciati: lana, pecore, qualche bovino, maiali, prodotti agricoli. Merci utili: scarpe, pentole, padelle eccetera.

Ceti sociali

IL GUARDIANO

Scelto dalla nobiltà in conclave a Riva. Gli viene attribuito il nome Brand e nelle occasioni di stato indossa una corona di ferro. Ci si rivolge a lui con: «Mio signore Brand».

I BARONI

Sono solo 20 e godono del titolo di «Sir» davanti al nome. Ognuno rappresenta un distretto della città di Riva e ne è responsabile per la manutenzione e la difesa. I residenti di quel distretto sono gli uomini del barone. Alcuni rivan vivono in campagna: qualche pastore, alcuni agricoltori eccetera. Si tratta di una società autosufficiente, con una popolazione notevolmente stabile. Tra la gente comune si usa l'appellativo «amico» seguito dal nome e non è insolito che questo modo di rivolgersi sia usato anche nei confronti di un barone da parte di un rivan di classe inferiore.

Pratiche religiose

Tempio di Belar nella città di Riva.
Pratiche alorn standard (vedi Cherek).
Viene reso onore anche ad Aldur.

Festività principali

Erastide: il giorno della nascita del mondo; una settimana di festeggiamenti a metà inverno.

Compleanno di Riva: inizio estate; riconsacrazione patriottica alla difesa del Globo.

Giorno di Gorek: giorno di lutto nazionale per la morte di Gorek il Saggio; inizio settembre.

Festival di Belar: festa religiosa, con banchetti e bevute. Primavera.

Giorno di Brand: celebrazione della vittoria alla battaglia di Vo Mimbre. Gare militari. Metà estate.

[1] Questa restrizione xenofoba si è significativamente allentata durante la stesura di questo documento.

[2] Questo resoconto differisce notevolmente da quello che si trova in *Belgarath il Mago.*

[3] Geran diventa un bambino di sei anni in *Belgarath il Mago* e in *Polgara la Maga.*

Cherek

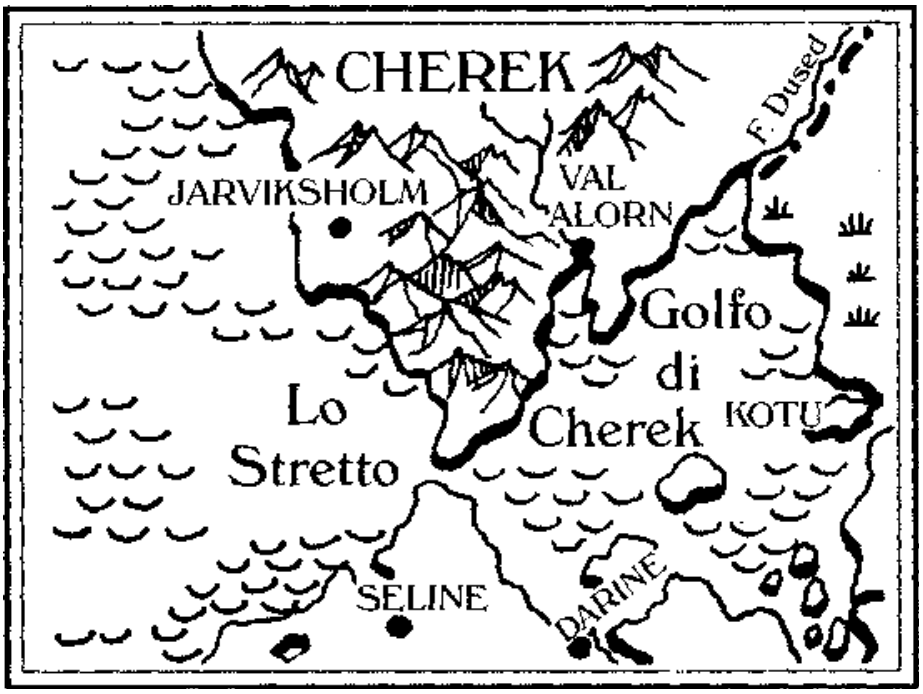
Penisola montuosa sulla costa nordoccidentale, che si stende verso nord fino ai ghiacci polari. Tranne nella valle del Fiume Alorn e nel fertile bacino a sud di Val Alorn, non ha terra coltivabile. Modesta attività di pesca nel Golfo di Cherek, vasti depositi minerari nelle montagne: ferro, rame, oro, argento, stagno e alcune pietre preziose. La capitale, Val Alorn, è in pietra, circondata di mura, con strade strette e tetti a punta; ha 40.000 abitanti.

Popolazione

I cherek sono gli alorn primordiali, archetipici. Sono rumorosi, sbruffoni, rozzi, beoni, con poco rispetto per la proprietà e poca pazienza per le sottigliezze. Sono eccellenti costruttori di navi e superbi marinai, ma purtroppo non hanno mai avuto propensione per il commercio legittimo, preferendo la pirateria in mare aperto. Ancora oggi, quando un'imbarcazione tolnedran incrocia una nave cherek, sta bene in guardia, considerata la facilità con cui anche il mercante più onesto può ricadere nell'antica passione.

Forse perché la loro stirpe è meno diluita che nei loro cugini drasnian e algar, i cherek sono più alti e più biondi. La loro struttura sociale è clanica, ma tutti i clan rendono omaggio al trono a Val Alorn. Dirimere le continue faide e dispute è compito del re, oppure si ricorre alla singolar tenzone ritualizzata.

Probabilmente al momento attuale la popolazione ammonta a 2 milioni.[1]



Storia dei Cherek

È evidente che gli alorn hanno occupato la penisola per almeno quattro millenni. Il grande tempio di Belar, il dio Orso degli alorn, che si trova a Val Alorn, risale all'undicesimo secolo ed è un esempio mirabile di architettura preistorica. Gli alorn erano una numerosa tribù di nomadi nordici stanziatisi nel Cherek nel primo millennio ed è evidente che la penisola Cherek è la loro patria ancestrale, sebbene manufatti primitivi della cultura arend siano stati trovati anche nella Drasnia settentrionale e nelle montagne del Gar og Nadrak.

Antichissime iscrizioni runiche hanno identificato il paese come Aloria, ma questo nome è stato cambiato in Cherek in onore di Cherek Spalla d'Orso, un grandissimo re del secondo millennio, il cui vasto regno andava dalla Valle di Aldur ai ghiacci polari e dalla costa occidentale alle estreme propaggini orientali di ciò che è oggi Gar og Nadrak.

Non se ne conosce la causa, ma negli ultimi anni in cui fu sul trono divise il suo enorme territorio in quattro regni separati, e gli aloni si ritirarono da est, fino ai confini dell'attuale Drasnia.

I primi contatti tra Cherek e l'impero Tolnedran si ebbero durante i secoli venticinquesimo e ventiseiesimo, con gli attacchi dei pirati alle navi e le incursioni dei feroci guerrieri cherek sulle coste di Sendaria, Arendia, Tolnedra e Nyissa. In quel periodo la città di Tol Vordue, alla foce del Fiume Arend, venne rasa al suolo otto volte.

Entro l'inizio del quarto millennio, gli emissari tolnedran conclusero una serie di trattati e accordi commerciali con i cherek e i rapporti assunsero una parvenza di normalità. Gli accordi di Val Alorn, del 3097, aprirono le vie del mare fino alla città di Riva, con certe restrizioni (vedi la storia dell'Isola dei Venti). In seguito all'apertura dell'enclave commerciale rivan, la città di Val Alorn iniziò un modesto commercio con l'Isola dei Venti e con la Drasnia verso est. Il grosso della loro attività commerciale deriva però dal trasporto marittimo di merci dal porto drasnian di Kotu, attraverso il Golfo e lo Stretto di Cherek, fino ai porti meridionali. Nonostante lo splendido sistema di strade volute dall'imperatore Ran Horb II (vedi la storia di Tolnedra), i bastimenti cherek, costruiti sul modello delle loro navi da guerra lunghe e strette, sono molto più veloci delle carovane, così i mercanti cherek arrivano con le loro merci mesi prima degli altri mercanti e inoltre evitano gli innumerevoli pedaggi, tasse, dogane, mazzette e regalie che sono la linfa vitale del commercio; questo compensa gli occasionali bastimenti andati perduti per il maltempo, per gli scogli nascosti o per la malasorte in quegli occasionali arrembaggi per cui i cherek vanno pazzi.

Nel 4002, apparentemente in base a un accordo segreto con Riva, l'intera flotta cherek salpò verso sud e partecipò all'assalto contro Nyissa. Questo rese evidente che esiste una confederazione alorn (accordo illegale, in diretta violazione di numerosi trattati con Tolnedra, nei quali si vieta espressamente di stringere accordi con altre nazioni senza il preventivo benestare dell'imperatore).

Bisogna ammettere, comunque, che questi accordi segreti furono di valore inestimabile durante la guerra contro le orde angarak di Kal Torak (4865-75), quando gli alorn si levarono come un solo popolo in risposta alla distruzione quasi completa della Drasnia e al massacro delle mandrie algarian.

Fu nel 4875 che le navi da guerra cherek apparvero per la prima volta a Tol Honeth e trasportarono praticamente l'intera guarnigione imperiale per via fluviale e marittima fino alla vasta pianura a ovest di Vo Mimbre, perché affrontasse gli angarak. Bisogna anche ammettere che fu la presenza del Guardiano di Riva a mobilitare l'intero Occidente contro la minaccia angarak. La sua geniale strategia diede luogo al vittorioso attacco finale su tre lati, lo sforzo più concentrato nella storia militare.

Dopo la sconfitta degli angarak, i cherek hanno prosperato assistendo i drasnian nella ricostruzione di Boktor e Kotu e nelle riparazioni della strada rialzata che attraversa gli Acquitrini di Aldur.

Attuale re di Cherek è Anheg IX (il suo nome proviene da un certo Anheg lo Scaltro), sul trono da nove anni. È un uomo robusto, dai capelli scuri e il viso grossolano. Pur indulgendo come tutti gli alorn in spacconate e bevute smodate, è molto istruito ed è un politico accorto; autodidatta, dedica molto tempo allo studio e chi lo conosce sostiene che sia al pari dell'imperatore tolnedran, che ha avuto a disposizione per i suoi studi un'intera università. Sembra che abbia perfino studiato l'antico angarak per poter leggere in lingua originale il Libro di Torak, che è proibito ed esecrato da tutte le nazioni e religioni civili.

Il palazzo di Anheg è un ampio labirinto di stanze inutilizzate e corridoi umidi. Le stanze private sono dedicate allo studio e all'oscura sperimentazione.

Il suo amico e consigliere più vicino è Barak, un gigante alorn con il carattere di un feroce guerriero e la sottigliezza di un ambasciatore tolnedran. Risulta che gli siano state affidate molte missioni impegnative, ma i nostri informatori a Val Alorn riportano che presso la nobiltà cherek si ritiene che soffra di qualche oscura stigmate, o «fato», come lo chiamano i nostri amici del nord, ed è periodicamente di umor cupo e perfino malinconico. Guai provare ad andare su questo argomento con i nostri amici cherek: si provocano solo labbra serrate e nocche bianche di mani che si stringono sull'elsa della spada.[2]

Sistema monetario

ORO

1. Moneta da 1/2 oncia, chiamata «scudo» = circa 200 dollari.
2. Moneta da 1/2 d'oncia, chiamata «mezzo scudo» = circa 100 dollari.

Le moneto d'oro cherek sono ottagonali e i pesi non sono molto esatti.
Soggette ad accaparramento, sono rare da vedere in circolazione.

ARGENTO (metallo standard usato per il commercio)

1. Lingotto da una libbra zigrinato agli spigoli e marchiato con il simbolo del re, chiamato «re d'argento» = 100 dollari.
2. Lingotto da mezza libbra chiamato «regina d'argento» = 50 dollari.
3. Moneta da 4 once (molto grossa), chiamata «principe d'argento» = 25 dollari.
4. Moneta da 1 oncia chiamata «principessa d'argento» = 6,25 dollari = 1 nobile d'argento tolnedran.

RAME

1. Moneta da 1 oncia, ottagonale = 6,5 cent.
2. Moneta da 1/2 oncia, rotonda = 3,25 cent.

Avvertenza: il rame in Cherek è più prezioso, perché scarso. Non ci sono monete di ottone.

Abbigliamento

UOMINI

Come i vichinghi, tante pellicce. Tuniche di lino. Mollettiere. Scarpe molto rudimentali. Girano quasi sempre armati. Spade, azze, lance, giavellotti, pugnali. Elmi di varie fogge decorati in genere con il simbolo del clan, ma senza corna. Cotte di maglia o pesanti pelli di toro con inserite piastre di metallo. È comune la barba.

DONNE

Vesti di lino. Cinture. Corpetto incrociato per accentuare il seno (le donne cherek sono pettorute e ne vanno fiere). Capelli raccolti in trecce che spesso formano complicate acconciature.

Commercio

Molto diffuso il baratto. Mercati in quasi tutte le città e i villaggi. Cantieri navali soprattutto attorno a Val Alorn.

Ceti sociali

RE

Titolo ereditario. Porta quasi sempre la corona (ha una corona fissata sull'elmo che usa in battaglia). Le vesti da cerimonia sono molto eleganti e decorate di ermellino. È chiamato «vostra Maestà» nelle occasioni formali, ma spesso anche i cittadini comuni lo chiamano per nome.

NOBILI

I conti (circa 30-40) sono in realtà i capoclan. I lord costituiscono la nobiltà ereditaria, collegata alla terra. Possono ricevere l'investitura secondo il capriccio del re. La gente comune li chiama spesso per nome, omettendo

il titolo.

GUERRIERI
Non esattamente nobili, ma trattati con maggior rispetto dei cittadini comuni.

CITTADINI COMUNI
Uomini senza terra: lavoratori agricoli, portuali, o altro, discendenti in gran parte dagli schiavi di un tempo (la schiavitù è stata abolita alla fine del secondo millennio). La struttura sociale cherek è piuttosto fluida e la mobilità verso l'alto è comune. Qualsiasi uomo con una spada o un'azza può elevarsi allo status di guerriero e prima o poi essere fatto lord dal re.

Norme di comportamento

Si presta molta attenzione a evitare le offese. I cherek sono suscettibili e attaccabrighe. È permesso vantarsi ma non insultare. I cherek cantano tantissimo, ma non bene. Durante l'inverno molti banchetti e bevute. Comuni i litigi e le risse, ma c'è la tendenza a usare bastoni o randelli al posto della spada, per limitare gli incidenti mortali. L'adulterio non è rarissimo, ma viene punito severamente quando è scoperto.

Festività

Erastide: metà inverno.
Festival di Belar: primavera.
Compleanno del re: varia; ora a metà estate.
Compleanno di Cherek: autunno.
Celebrazione della vittoria (per la battaglia di Vo Mimbre): metà estate.

Pratiche religiose

I sacerdoti sono muscolosi e bellicosi. Falò sull'altare. Canto corale. Le prediche sono mordaci attacchi contro peccatori precisi. Incantesimi per attirare la fortuna.

IL CULTO DELL'ORSO
Un gruppo di monaci-guerrieri (come i Templari) votati al servizio di

Belar; capitoli in Drasnia, Algaria, Riva e Sendaria. Questi formano il nucleo degli eserciti di quelle nazioni (fondamentalmente una società antiangarak molto conservatrice).[3]

[1] Questa cifra si è dimostrata troppo bassa. Avevamo in mente l'Alto Medioevo, ma le società emerse durante la storia erano notevolmente più avanzate.

[2] Questa descrizione di Barak proviene da un precedente abbozzo di personaggio.

[3] Il Culto dell'Orso fa qui la sua prima apparizione. All'epoca non avevamo idea di quanto sarebbe diventato importante.

Drasnia

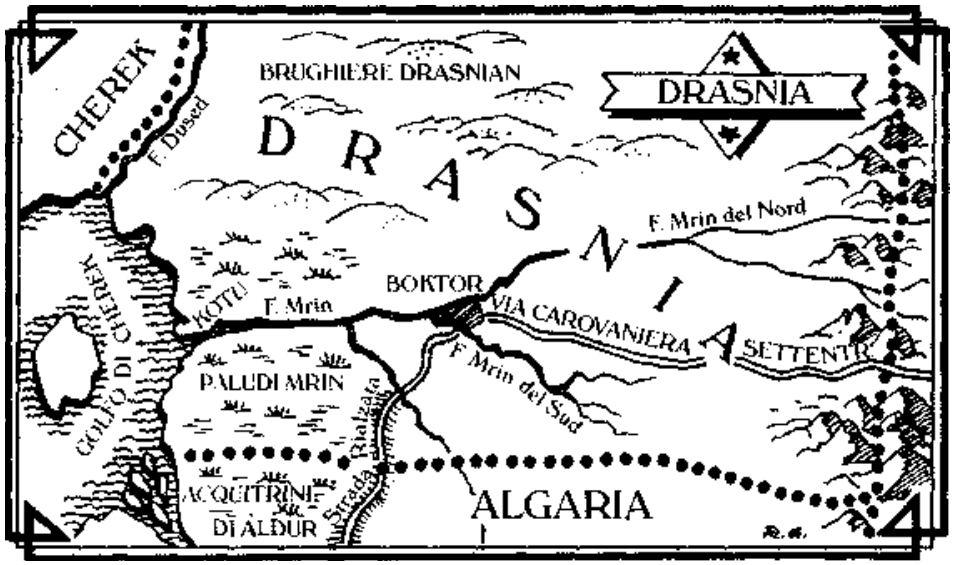
Geografia

La Drasnia è un vasto paese del nord, compreso tra le Montagne Orientali e il Golfo di Cherek. È grosso modo una pianura che si stende dagli Acquitrini di Aldur attraverso le Paludi Mrin e di qui fino alle Brughiere Drasnian, che si protendono a nord verso i ghiacci polari. La vita ruota attorno alle vaste mandrie di renne, che sono la base dell'economia drasnian.[1] La posizione ha fornito alla Drasnia grande ricchezza da tempi immemorabili. La capitale, Boktor, punto di congiunzione tra la Via Carovaniera Settentrionale e la Grande Via Settentrionale, e Kotu, porto di mare alla foce del Fiume Mrin, sono sempre stati importantissimi centri commerciali, ancor prima degli albori della storia scritta.

Popolazione

Se si eccettuano i rivan, i drasnian sono i più enigmatici degli alorn. Forse a causa della loro situazione isolata di confine e della forza selvaggia dell'inverno tra le brughiere, mostrano un'improvvisa cordialità, ma con una certa riserva, come se tracciassero una linea che un estraneo è invitato a non superare. Sono versati per il commercio, ma scrupolosamente onesti. Come tutti gli alorn, sono guerrieri nati e la loro fanteria è la migliore del mondo, in grado nelle lunghe marce di tenere il passo con la cavalleria. L'arma preferita è la lancia lunga. Sono meno legati al clan degli altri alorn e la fedeltà al distretto e alla regione è perlomeno pari ai legami di sangue.

Attualmente la popolazione drasnian è di mezzo milione.



Storia della Drasnia

Dopo la divisione del regno alorn avvenuta nel secondo millennio per opera di Cherek Spalla d'Orso, per i primi mille anni i drasnian sono vissuti come mandriani nomadi al seguito delle mandrie di renne. Lungo il versante occidentale della catena montuosa che segna il confine con il Gar og Nadrak si stende una serie di campi fortificati che sembra fossero occupati solo periodicamente. La presenza di alcuni manufatti e di moltissimi scheletri fa pensare che nei pressi di uno di quei campi sia avvenuta una grande battaglia in seguito a un'invasione angarak respinta dai drasnian vittoriosamente. La datazione risale al venticinquesimo secolo. Probabilmente, se non fossero stati fermati dai drasnian, gli angarak avrebbero invaso tutto l'Occidente.[2]

Quando la situazione si tranquillizzò, prese il via il commercio con l'Oriente, e furono costruite la capitale, Boktor, e il porto di Kotu.

Boktor divenne un grande centro commerciale ancora prima che altre città alle stesse latitudini solo pensassero al commercio. Intanto Kotu prosperava come maggiore porto del Nord. A metà del quarto millennio la Drasnia strinse accordi commerciali con Tolnedra, anche se è difficile dire se per noi fu un vero vantaggio; uno dei punti più dolorosi per i mercanti tolnedran prevedeva che tutte le merci di passaggio a Boktor fossero immesse sul mercato con l'intermediazione di un'agenzia drasnian: in pratica, questo impediva lo scambio diretto con i mercanti orientali al termine della Via Carovaniera Settentrionale.

Agli inizi del quinto millennio, la Drasnia era ormai un gigante commerciale che rivaleggiava con Tolnedra.

Quando fu assassinato il re di Riva, nel 4002, la fanteria drasnian compì un'impresa leggendaria, coprendo mille leghe in sessanta giorni,[3] per unirsi nella Valle di Aldur alla cavalleria algar e compiere la spedizione punitiva contro Nyissa. Le lunghe lance dei fanti si rivelarono particolarmente utili per raggiungere i nyissan che si rifugiavano fra gli alberi. Ancora adesso, in certe zone della giungla nyissan si scorgono scheletri fra i rami.

Nonostante il coraggio con cui si difesero, i drasnian furono i primi a cadere quando Kal Torak iniziò la sua invasione dell'Occidente, nella primavera del 4865. Per ordine del re, alcune unità scelte di fanteria si rifugiarono in Algaria e poterono compiere la loro vendetta quando, unitesi alla cavalleria algarian, si lanciarono contro il fianco sinistro dell'esercito angarak nella battaglia di Vo Mimbre.

Queste stesse unità liberarono dai nadrak in ritirata i pochi prigionieri drasnian sopravvissuti, e da essi riprese la rinascita della nazione drasnian. Aiutato da cherek e algar, il nuovo re, Rhodar I (il generale che aveva comandato le forze drasnian durante la guerra), riedificò Boktor, ripulì il porto di Kotu dai relitti delle navi affondate e ricostruì la grande strada rialzata che attraversa l'estremità nordorientale degli Acquitrini di Aldur.

Per un secolo dopo l'invasione angarak, le guardie di frontiera drasnian uccisero sistematicamente tutti i viaggiatori provenienti da oriente, finché Tolnedra non li convinse ad abbandonare quella pratica e a ripristinare i commerci lungo la Via Carovaniera Settentrionale.

L'attuale re di Drasnia, Rhodar XVIII, è un uomo enormemente grasso, gioviale, che sembra un sempliciotto ma in realtà è scaltro e intelligente e molto vigile. I mercanti drasnian sono sparsi ovunque e di questo trae vantaggio il sistema di spionaggio drasnian, considerato il migliore del mondo.

Si dice (e probabilmente si avvicina al vero) che l'imperatore tolnedran non può cambiarsi la tunica senza che nel giro di un'ora la cosa sia risaputa a Boktor.

Sistema monetario

ORO

1. Placca rettangolare da 2 once chiamata «toro oro» = 250 dollari circa.
2. Moneta quadrata da 1 oncia chiamata «vacca oro» = 125 dollari circa.

3. Moneta quadrata da 1/2 oncia chiamata «vitello oro» = 62,50 dollari circa.

ARGENTO

1. Placca rettangolare con apertura chiamata «maglia argento» (può essere agganciata ad altre, a formare una catena).
2. 10 «maglie» formano una «catena» = 125 dollari circa.
3. Moneta quadrata da 1 oncia chiamata «segnacolo» = 6,25 dollari circa.

OTTONE E RAME

Questo tipo di monete sono la base degli scambi tra la gente comune e vengono coniate in ogni distretto. Sono chiamate «ottoni» e «rami» e sono tutte esattamente da 1 oncia. Quelle di rame valgono un quinto di quelle di ottone.

I pesi di tutte le monete sono estremamente precisi. I drasnian, inoltre, hanno sviluppato un rudimentale sistema bancario, con l'uso di cambiali a vista tra i membri della stessa famiglia e un complicato sistema di codici. Per esempio: «John mi dà 100 catene a Boktor, io gli do 100 catene a Yar Marak» (meno il 10% di commissioni).

Abbigliamento[4]

UOMINI

Alla russa. Pesanti pellicce. Tuniche di lino con cintura, mollettiere, morbidi stivali di pelle con suole pesanti (d'inverno stivali di feltro ed enormi mantelle di pelliccia simili a coperte).

Armature con piastre di acciaio inserite nel cuoio. Elmi squadrati alla sommità con lunghi nasali. Grossi pugnali, nascosti sotto i vestiti.

I mercanti indossano vesti senza cintura i cui colori indicano il settore di commercio. Decorazioni di pelliccia. Copricapi ben calzanti.

Tutti gli uomini drasnian portano armi.

DONNE

Lino d'estate, lana d'inverno. Abiti molto ampi e non eccessivamente ornati. I capelli sono lunghi e lasciati sciolti sulla schiena.

Commercio

Molto sviluppato. Tantissimi negozi in ogni quartiere e grandi centri commerciali lungo le banchine di Boktor e di Kotu. I conti vengono tenuti sulle lavagne e saldati alla fine di ogni giornata. Ogni mercante con un grande giro d'affari ha la propria camera di sicurezza, ben sorvegliata (i fabbri drasnian hanno escogitato serrature elaborate).

Ceti sociali

RE: titolo ereditario.
PRINCIPI: 20-30 capoclan con una lontana parentela con il re.
LORD: nobiltà ereditaria legata alla terra (come in Cherek).
CAPI: proprietari delle mandrie di renne e capoclan delle tribù che le accudiscono (sono particolarmente potenti al nord, dove l'autorità del re non è assoluta).[5]
MILITARI: unità organizzate su base familiare e tribale.
CITTADINI COMUNI: tutti gli altri.

Il modo di rivolgersi è semplice: «re» o «principe» seguiti dal nome. Per i cittadini comuni: «onorevole» o «amico» seguiti dal nome.

Norme di comportamento

I drasnian sono educati e hanno un grande senso dell'umorismo. Il passaggio dall'appellativo di «onorevole» a quello di «amico» è molto complicato.
Avvertenza: i drasnian hanno concepito un elaborato «linguaggio delle dita» che consiste in gesti appena percepibili. Possono intrattenere lunghe conversazioni fra loro in questo modo, pur continuando a parlare con i mercanti stranieri. Molto usato nelle transazioni commerciali e nello spionaggio.[6]

Festività

Erastide.
Festival di Belar.
Compleanno di Dras.
Giorno del Dolore (invasione degli Angarak): ai primi di giugno (che

qui si chiama «lent»).

Giorno della Vittoria (battaglia di Vo Mimbre): a fine giugno.

Algaria

Geografia

Inserita tra le due catene montuose del continente, l'Algaria è una vasta prateria leggermente collinosa, con l'eccezione degli Acquitrini di Aldur, a nord, e del corso superiore del Fiume Aldur, a sud. La terra è fertile e ben irrigata dall'Aldur e potrebbe prestarsi benissimo all'agricoltura, ma gli algar preferiscono restare un popolo semiprimitivo di mandriani. Di tanto in tanto nei commerci usano oro grezzo, ma non se ne è mai scoperta la provenienza.

La mandrie algarian sono le migliori del mondo conosciuto e provvedono carne per quasi tutti i Regni Occidentali. L'annuale trasporto del bestiame a Muros, in Sendaria, lungo la Grande Via Settentrionale è uno degli spettacoli più magnifici a cui assistere. Secoli di selezione hanno reso i cavalli algar insuperabili.

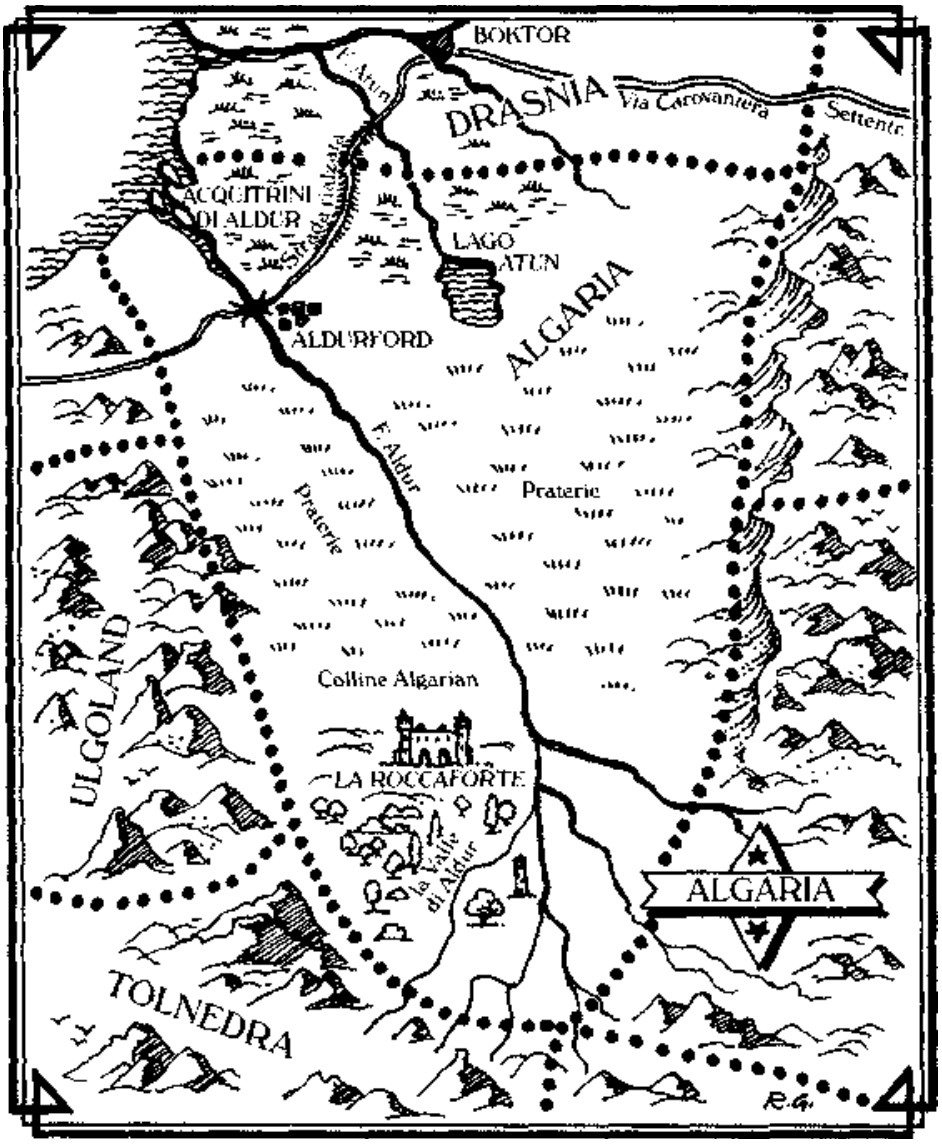
Popolazione

Simili agli altri popoli alorn, gli algar sono alti, di pelle chiara e generalmente franchi, onesti nel commercio e solidi nelle amicizie e nelle alleanze. Abitano per lo più nei grandi carri con cui seguono gli spostamenti delle mandrie. Una città algar può sorgere nello spazio di un'ora, con le tende disposte ordinatamente a formare strade, e la palizzata tutt'attorno, fatta con i pali tenuti sotto i carri.

Ognuna di queste città mobili rappresenta un intero clan, che conta un migliaio di uomini armati a cavallo, con le loro famiglie. La mandria è enorme ed è un bene comune. Come fra gli altri alorn, le faide familiari non sono insolite, ma l'ultima guerra di clan ha avuto luogo alla fine del terzo millennio. Da allora le dispute si sono risolte con duelli ritualizzati.

A sud delle praterie si erge la Roccaforte, una fortezza ben difesa ma non abitata, e pattuglie a cavallo controllano continuamente il perimetro della Valle di Aldur, all'estremo sud.

Popolazione totale: poco più di 100.000 abitanti che vivono nelle loro città di carri.



Storia degli Algar

Al tempo della divisione del Regno Alorn, alla fine del secondo millennio, il fondatore della nazione algar fu Algar Piede Leggero, secondo figlio del vecchio re Cherek Spalla d'Orso. Gli algar trovarono nella zona enormi branchi di cavalli selvatici e di bovini, che incrociarono con gli armenti portati con sé durante la migrazione, dando vita a una nuova razza molto più robusta.

Lungo la Scarpata Orientale ci sono segni di continue scaramucce con gruppi di angarak invasori, invariabilmente fatti a pezzi dagli algar, i quali erano avvantaggiati dal fatto di essere a cavallo e di poter contare sull'aiuto immediato di altri clan. Non si capisce perché gli angarak abbiano continuato per un migliaio di anni queste spedizioni suicide.

Durante il quarto millennio emissari tolnedran tentarono di concludere trattati con gli algar, come avevano fatto con altri regni dell'Occidente, ma passarono almeno cinquecento anni senza nemmeno capire chi fosse il re (spesso portavano avanti negoziati con qualcuno che poi si rivelava solo un capoclan). Quando finalmente riuscirono a identificare il vero re degli algar, il venerabile Cho-Dorn il Vecchio, lo scaltro e anziano bandito si recò alla tenda dei negoziati armato delle copie di ogni singolo trattato che gli emissari avevano elaborato nel corso di quei cinquecento anni e insistette che fosse onorata ogni concessione inserita in quei trattati, ricordando loro astutamente che il re era lui e che non potevano offrirgli meno di quanto avessero offerto a un semplice capoclan.

Il risultato fu uno dei trattati più umilianti per l'impero. Nessuna guarnigione tolnedran poteva varcare i confini algarian. All'interno del paese non era permesso il commercio, tranne ad Aldurford, e solo per alcune merci (soprattutto attrezzi e oggetti utili, con esclusione di tutti gli articoli di lusso, che avrebbero dato maggior profitto). Non c'era nemmeno la solita clausola di nazione più favorita, e questo costringeva i mercanti tolnedran a rivaleggiare con gli altri, a Muros, per aggiudicarsi dei capi di bestiame decenti, anziché scegliere la crema della mandria, com'erano abituati a fare ovunque. Inoltre dovevano offrire a prezzi particolarmente bassi articoli che gli algar compravano in grandi quantità (è raro che gli algar acquistino qualcosa individualmente), sempre in concorrenza con mercanti di altre nazioni.

Quando in Algaria giunse notizia dell' assassinio del re di Riva, nel 4002, l'intera popolazione si raggruppò alla Roccaforte, lasciando le mandrie quasi incustodite e, durante una grande assemblea dei capoclan con il re Cho-Ram IV, vennero riuniti i migliori guerrieri per formare un grande esercito (mentre una parte dei cavalleggeri veniva mandata a pattugliare i confini) che fu poi raggiunto dalla fanteria drasnian. Insieme varcarono le montagne per attaccare i confini orientali di Nyissa. Era un' evidente violazione del territorio tolnedran, ma l'imperatore Ran Vordue I decise prudentemente di non intervenire.

Durante la distruzione di Nyissa, re Cho-Ram IV e re Radek XVII di Drasnia misero a punto una serie di alternative tattiche, in cui cavalleria e fanteria agivano insieme, considerate classiche fino ai nostri giorni.

Quando gli angarak, dopo aver invaso la Drasnia, si riversarono in Algaria, per la seconda volta i suoi abitanti si raggrupparono alla Roccaforte e la popolazione (tranne le migliori unità di cavalleria) vi rimase asserraglia-

ta. L'assedio posto dagli angarak iniziò nel 4867 e durò otto anni. Forse con le sole eccezioni di Prolgu nell'Ulgoland e di Rak Cthol in Cthol Murgos, la Roccaforte è la più inespugnabile fortezza del mondo.

Gli angarak venivano tormentati da continui attacchi «mordi e fuggi» dei cavalleggeri algar che proseguirono anche quando il grosso dell'esercito tolse l'assedio alla Roccaforte (lasciando solo una forza simbolica) e si diresse a sud.

Il motivo per cui Kal Torak dedicò tutto quel tempo e quelle energie alla Roccaforte, anziché avanzare direttamente attraverso Sendaria e Arendia e giungere in Tolnedra, sta forse nella consapevolezza che la sua retroguardia non sarebbe mai stata al sicuro con una nazione algar intatta alle spalle. Oppure, duemila anni di umilianti sconfitte per mano degli algar avevano reso la distruzione del popolo dei cavalli uno degli obiettivi principali della razza angarak.

Comunque, Kal Torak fu sonoramente sconfitto di nuovo a Vo Mimbre dove, a detta di tutti, fu decisivo l'attacco diretto della cavalleria algar contro i murgos, il terzo giorno della battaglia.

Dopo la vittoria di Vo Mimbre, gli algar sferrarono continui attacchi contro gli angarak in ritirata e riuscirono a far togliere l'assedio alla Roccaforte. Inoltre inseguirono i resti dei nadrak e dei thull verso nord, ricacciandoli finalmente anche dalla Drasnia.

Tornata la pace, gli algar impiegarono dieci anni a recuperare i capi di bestiame sopravvissuti al massacro perpetrato dagli angarak e a contare le perdite. In quel periodo non vendettero nemmeno un capo, e questo provocò una carestia di carne in Occidente e praticamente la bancarotta dei mercanti che dipendevano per vivere dalla fiera di Murgos. In seguito, con il ripristino delle mandrie, il commercio è ripreso ma non è ancora tornato al volume di un tempo.

L'attuale re degli algar è il quarantenne Cho-Hag VII, che sembra un abile governante, anche se il consiglio dei clan si riserva di dare un giudizio quando saranno passati più di tre anni dalla sua salita al trono.

Sistema monetario

Gli algar non hanno monete e misurano il valore dei beni con il bestiame: un cavallo standard vale circa 50 dollari (quelli di qualità superiore sono molto costosi) e si scambia con 3 vacche; 5 pelli di vacca valgono 1 vacca.

Gli algar usano però le monete di altre nazioni e l'oro (pepite e polvere) trovato nei corsi d'acqua delle colline pedemontane.

Abbigliamento

UOMINI

Tutti gli indumenti esterni sono di pelle: stivali morbidi, ampi pantaloni, giacconi intarsiati di metallo (come i tartari o i mongoli). D'inverno usano capi di lana: calze, mutandoni, camicie, mantelle.

Le armi: spade ricurve (scimitarre o sciabole), lance e arco corto. Usano il lazo (insieme a un palo simile a una lancia).

Armatura: cotta di cuoio con piastre di acciaio, elmo arrotondato di maglia di ferro, con protezione per il collo. La testa viene tenuta rasata, tranne per una lunga ciocca. Baffi ma niente barba.

DONNE

Stessi indumenti degli uomini. Capelli a coda di cavallo.

Commercio

Esclusivamente baratto. Gli articoli necessari sono acquistati dal capoclan ed elargiti come doni. Vivace commercio fra clan di armi, bestiame (in genere da riproduzione) e oggetti utili.

Ceti sociali

RE: capo dei capoclan.

CAPOCLAN: capi tribali membri del consiglio dei clan. 20 in tutto.

CAPOMANDRIA: capi di sottoclan, responsabili di una mandria. Cinque o sei per ogni clan.

GUERRIERI: tutti gli uomini algar sono guerrieri. Anche le donne hanno attitudini guerresche.

Al re gli algar si rivolgono chiamandolo «cho», che significa capo dei capi. Tutte le altre persone vengono chiamate semplicemente per nome e in modo molto cortese.

Norme di comportamento

Gli algar tendono a essere un po' più formali degli altri alorn. Elaborata etichetta su chi mangia o si siede per primo, e cose simili. Molto suscettibili agli insulti. I doni sono il nocciolo delle relazioni sociali. Tutti fanno regali a tutti.

Festività

Erastide.
Festival di Belar.
Festa della Monta (autunno): incontri fra clan per mescolare le mandrie.
Festa della Figliatura (primavera): per la nascita di vitelli e puledri.
Compleanno di Algar.

Appendice sulla Valle di Aldur

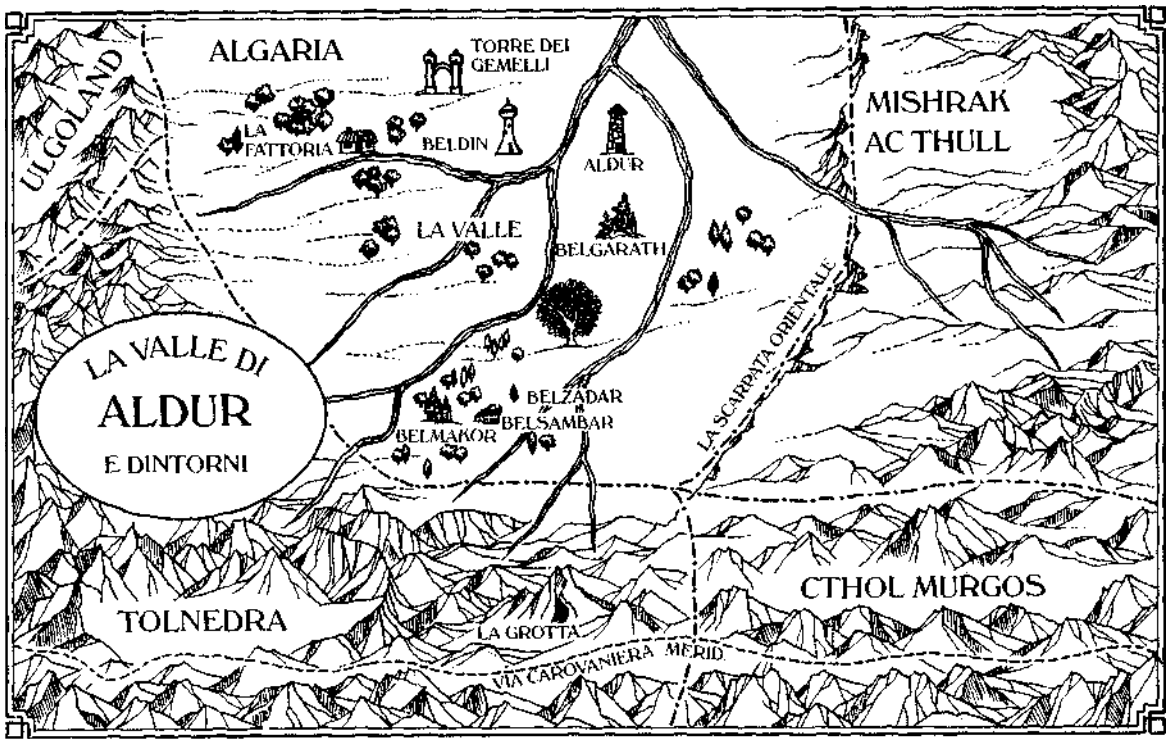
Le informazioni concernenti la Valle di Aldur sono limitate e ampiamente ipotetiche e non dovrebbero mai essere utilizzate come unica base per decisioni relative a questa zona.

Geografia

La Valle di Aldur è una distesa di foreste e prati bagnati dal ramo occidentale del Fiume Aldur, nei suoi tratti iniziali. E annidata alla congiunzione dei due tronconi, occidentale e orientale, della catena montuosa che forma la spina del continente. Si trova a un'altitudine più elevata delle praterie a nord, ed è più piovosa e quindi più ricca di vegetazione. Nonostante appaia ridente e adatta agli insediamenti, da quanto hanno stabilito i nostri investigatori sembra completamente disabitata.

Da tempo immemorabile sono giunti a noi alcuni resoconti di viandanti che hanno perduto la strada (gli algar non permettono ad alcuno di attraversare la Valle), secondo i quali esistono strutture di vario genere, antichissime. Un mercante sendarian, allontanatosi dalla Via Carovaniera Meridionale, si era ritrovato a vagare per la Valle e aveva scoperto diverse rovine ricoperte di muschio, per poi imbattersi in un'enorme torre di pietra senza porta che si ergeva oltre l'albero più alto. Scoperto da una pattuglia algar a cavallo, venne scortato rapidamente alla Carovaniera, senza ricevere la minima spiegazione sulla natura di quella torre.

Le tradizioni orali di un popolo rozzo e illetterato fanno riferimento a una «consorteria di maghi» che avrebbe in quei luoghi il suo quartier generale, ma a parer nostro tutti i maghi, stregoni e simili, sia che si presentino come vagabondi solitari, sia che viaggino al seguito dei circhi, sono tutti ciarlatani la cui «magia» consiste in qualche trucco di destrezza e in qualche polverina chimica che cambia il colore dell'acqua.



Non essendoci prove che la Valle sia abitata da una popolazione a sé stante, Tolnedra la considera da tempo parte integrante dell'Algaria, e questa convinzione è rafforzata dal fatto che i cavalleggeri algar ne pattugliano i confini. Le rovine che la costellano non possono essere considerate opera di una cultura non alorn, ma piuttosto una curiosità architettonica.

L'Università ha spronato spesso l'imperatore a chiedere il permesso di intraprendere una spedizione archeologica in quei luoghi, ma gli algar rifiutano di discuterne e perfino di ammettere che la Valle esista.

[1] Le renne sono state in seguito eliminate.

[2] Abbiamo deciso di non dar seguito a questa idea della battaglia.

[3] Questo è stato scritto prima di stabilire le distanze. Tra Boktor e la Valle ci sono ottanta leghe e un'ottima fanteria può coprirle in otto giorni.

[4] Spesso il modo di vestire si è rivelato irrilevante.

[5] Tutto questo non è stato utilizzato.

[6] Questo «linguaggio segreto» si sarebbe dimostrato utilissimo, anche se nei Preliminari era soltanto un dettaglio secondario.

Sendaria[1]

Geografia

La Sendaria, o il paese dei laghi, è tra i più piccoli dei dodici regni. Si trova sulla costa nordoccidentale e comprende le terre a ovest delle praterie algarian e a nord del Fiume Camaar. Confina a sud con Arendia e Ulgoland, a est con l'Algaria, a nord con il Golfo di Cherek e a ovest con il Mare dei Venti. Tra le montagne nella parte orientale, gli insediamenti sono scarsissimi e quasi la totalità della popolazione vive nella pianura che si estende tra le loro pendici occidentali e il Mare dei Venti.

Il suolo fertile e le abbondanti precipitazioni rendono la Sendaria il granaio dei Regni Occidentali e le esportazioni agricole sono il pilastro del suo commercio. Si tratta di una nazione ordinata, con fattorie ben tenute e città tirate a lucido.

È uno dei regni più densamente abitati, con tantissimi villaggi e città. Le strade sono in ottime condizioni e forniscono un'utilissima rete per il trasporto dei prodotti sul mercato.

Le due città principali sono Camaar, all'estremo sud, alla foce del Fiume Camaar, che è il maggiore porto del nord, e Sendar, la capitale, sulla costa appena sotto la sporgenza della Penisola Seline. La prima è chiassosa e turbolenta come tutti i porti di mare, la seconda è linda e ordinata.

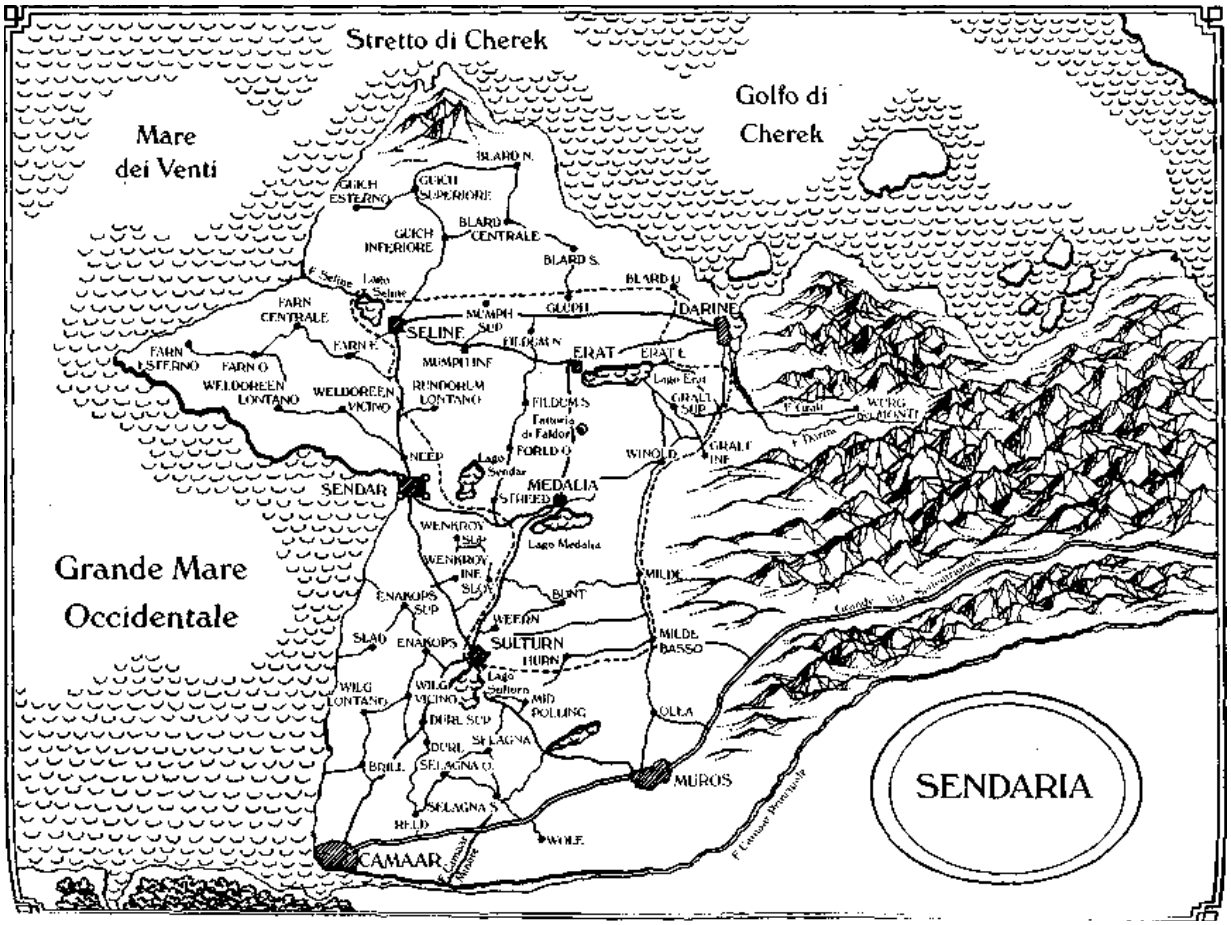
Le montagne custodiscono vasti giacimenti d'oro che hanno attirato generazioni di cercatori, i quali hanno contribuito al crogiolo di razze della Sendaria.

Popolazione

La Sendaria, crocevia del nord, è la patria praticamente di tutti i ceppi razziali che si trovano in Occidente, e in alcuni remoti villaggi è perfino possibile trovare degli angarak straordinariamente puri. Il motivo è la grande fertilità della terra, che ha attirato coloni da ogni dove. Per evitare i battibecchi e anche gli spargimenti di sangue che un simile miscuglio potrebbe generare, i sendar hanno elaborato un'etichetta complicata e rigidamente osservata. Non si fa mai menzione alla razza o alla religione di una

persona, e l'aperto proselitismo a favore di un dio è considerato una grave scorrettezza. I sendar parlano del raccolto, del tempo, delle tasse e di altre cose pratiche, e questo rispecchia il loro modo di essere: pratici. Fortuna ha voluto che la mescolanza delle razze abbia prodotto un popolo che ha preso da ognuna le caratteristiche migliori e pochissimo quelle sgradevoli. Sono forti e robusti come gli alorn, ma non vanagloriosi o attaccabrighe. Hanno il coraggio degli arend, ma non il loro carattere melanconico e la loro suscettibilità. Hanno l'acume commerciale di noi tolnedran, ma non (siamo onesti) la nostra spinta a massimizzare i profitti anche a scapito dell'etica. Come i drasnian, sono scrupolosamente onesti, sapendo che la loro posizione geografica già li gratifica di un vantaggio enorme.

Attualmente i sendar sono 3-4 milioni.



Storia

Anche se la regione è stata abitata da tempo immemorabile, la nazione moderna è stata creata dall'imperatore Ran Horb II, della Prima dinastia horbite, nell'anno 3827, come stato cuscinetto fra Algaria e Arendia, per impedire che le famiglie mercantili mimbrate traessero un vantaggio com-

merciale dalla distruzione degli arend asturian.

Non essendoci una nobiltà ereditaria, i sendar dovettero ricorrere alle elezioni, le prime mai tenute nella storia a suffragio universale. Dopo interminabili discussioni su quali fossero i requisiti per partecipare, i pratici sendar decisero di lasciar votare tutti. Quando fu sollevata la questione del voto alle donne, i capi si limitarono a estendere il voto a ogni persona.

Purtroppo, il primo ballottaggio produsse 743 candidati, con preferenze che andavano dagli otto voti ottenuti da un agricoltore del nord alle diverse migliaia di alcuni floridi proprietari terrieri attorno al Lago Sulturn. Le elezioni continuarono per sei anni e divennero una specie di festa campestre nazionale.

Finalmente, al ventitreesimo ballottaggio, nella primavera del 3833, dopo che molti candidati si erano ritirati, ci fu chi ricevette una maggioranza, seppur esigua. Funzionari, capi nazionali e persone che speravano di ottenere una posizione alla nuova corte indossarono i loro abiti migliori e intrapresero il viaggio fino a un piccolo villaggio di agricoltori sulla sponda orientale del Lago Erat, a nord, e scoprirono di aver eletto re un coltivatore di colza di nome Fundor, intento a fertilizzare i suoi campi.

Quando si rivolsero a lui con un pomposo: «Salve, Fundor il Magnifico, re di Sendaria!» e caddero in ginocchio, lui si affrettò a rispondere con parole che la storia ha spietatamente tramandato: «Vi prego, eminenze, badate a quei vostri abiti eleganti! Ho appena concimato il terreno».

Si scoprì che il nome di Fundor era stato inserito nelle liste dai suoi vicini e che dopo la prima votazione, lui credeva, non era più in ballottaggio. Sbalordito dalla notizia della sua elezione, cercò di dominare l'imbarazzo invitando tutti in cucina a bere birra e a mangiare ciambelle, ma la moglie (che sarebbe diventata la regina Anhelda) non accolse con entusiasmo quegli sconosciuti con le vesti macchiate di letame.

Spinto a parlare, il re così si pronunciò: «Credo che sarà un'annata buona per la colza... se non pioverà troppo».

Fundor e famiglia furono portati a Sendar per l'incoronazione e installati nel palazzo reale. Per inciso, quell'anno il raccolto di colza andò a rotoli.

Da quel momento nessuno ha mai preso sul serio la monarchia sendarian, a partire dagli stessi monarchi sendarian. C'è da dire però che sono ottimi re. Sono giusti, imparziali e aperti; si preoccupano più del benessere del popolo che della propria pompa. Sembrano tutti baciati dal buonumore e questo rende le visite alla corte sendarian un piacere.

La Sendaria evitò lo sconvolgimento che scosse il mondo all'epoca del-

l'assassinio del re di Riva e continuò tranquilla la sua esistenza. Quando Kal Torak invase l'Occidente, il monarca del tempo, Ormik il Guerriero, mise insieme un esercito improvvisato, né fanteria né cavalleria, con uno strano assortimento di armi, e si unì alle forze che marciavano a sud sotto la guida del Guardiano di Riva. Comunque combatterono con coraggio, tenendo il centro contro i ripetuti violenti assalti dei mallorean alla battaglia di Vo Mimbre.

Dopo la sconfitta degli angarak, la Sendaria subì un temporaneo declino economico in seguito alla chiusura della Via Carovaniera Settentrionale e alla mancanza di bestiame algar.

L'attuale monarca dei sendar è Fulrach lo Splendido, sul trono da vent'anni: è un uomo basso e tarchiato di indole gentile che, come i suoi predecessori, è un abile amministratore.

Sistema monetario

Poiché il suo regno è stato stabilito per decreto imperiale ai tempi in cui la Sendaria era dominata da Tolnedra, le sue monete sono uguali a quelle tolnedran, con la differenza dell'effigie del re. Inoltre, valgono il 5-7% in meno delle nostre, a causa delle impurità del metallo. Il termine «sendarian» è un prefissò ai loro nomi, per distinguerle.

Sono comunque in circolazione molte altre monete.

Abbigliamento

Di tipo medievale. Farsetti, tabarri, mollettiere, calzebrache, berretti, tocchi, scarpe di pelle morbida. Giacche con cappuccio per la gente comune. Mantelle pesanti per il maltempo e zoccoli di legno per il fango nei campi. Le donne indossano vestiti dalle maniche corte. Acconciature particolari per le occasioni formali, fazzoletti da testa per quelle informali. Ampi grembiuli.

Tranne per la nobiltà, non è abituale andare in giro armati, anche se non è illegale.

CLASSI MERCANTILI E COMMERCIANTI

Abiti associati al loro commercio o lunghe vesti e cappelli flosci. Le donne portano vestiti eleganti, se possono. I giovanotti tendono a essere un po' ricercati: farsetti, calzebrache, sopravvesti, scarpe eleganti e berretti

dalla lunga visiera.

MEMBRI DELLA NOBILTÀ

Abiti ornati di pelliccia, calzebrache, sopravvesti, camicie di lino o di lana. In occasioni molto formali cotta di maglia con sopravveste, elmo e spada. I giovani sfoggiano abiti e accessori ancora più ricchi di quelli della classe mercantile e usano larghe spade di media lunghezza.

Le donne portano il soggolo, ma in compenso gli abiti di stoffa raffinata mostrano generosamente il petto. Cappelli alti a punta, acconciature varie. Il loro modo di vestire, più di quello degli uomini, mostra da quale nazione proviene la loro famiglia.

Organizzazione sociale

Nobiltà, classe mercantile, commercianti, agricoltori, lavoratori subordinati.

Cortesi come sono, i sendar considerano sgarbato snobbare chi appartiene ai ceti inferiori. La gran parte della terra è suddivisa in fattorie in proprietà allodiale, cioè libere da qualsiasi obbligo e onere feudale. Chi le possiede viene chiamato «proprietario», un termine di rispetto, e se l'estensione è molto grande ha anche certi doveri legali.

La Sendaria è divisa in distretti, amministrati da un conte (magistrato capo). I distretti sono suddivisi a loro volta in circondari e questi in municipalità. Gli abitanti di città e villaggi tendono a guardare gli agricoltori dall'alto in basso.

Le fattorie sendarian hanno in genere un assetto difensivo, con gli edifici costruiti attorno a una corte interna. Ci sono piccole fattorie date in affitto. Spesso gli abitanti dei villaggi coltivano i campi vicini.

Le chiese sono usate in comune dalle diverse religioni, stabilendo turni scrupolosi.

Ceti sociali

RE E REGINA: è consuetudine che governino insieme.

CONTI: capi amministrativi dei distretti.

BURGRAVI: capi amministrativi dei circondari.

BARONI: capi amministrativi di una municipalità (talvolta); non tutte le municipalità hanno un barone VARI: lord, marchesi, visconti, baronetti,

margravi, cavalieri, duchi eccetera sono tutti titoli dispensati dal re per meriti di servizio (in genere ai funzionari di corte) o per onorare uomini esimi. Alcuni sono ereditari, altri no. Nessuno sa con certezza quale sia il titolo più elevato, e i sendar sono troppo compiti per indagare. Gli obblighi che ne derivano sono molto superiori all'onore del titolo.

Al re e alla regina ci si rivolge con: vostra Altezza, vostra Maestà, vostra Altezza Reale. A tutti gli altri nobili con: milord (usato fra i nobili), vostra Grazia (usato dalla gente comune). A volte gli ignoranti dicono «vostro Onore», non sapendo che altro dire.

A mercanti, proprietari terrieri e cittadini importanti ci si rivolge con «mercante» e «proprietario» seguiti dal nome, o semplicemente con «vostro Onore», a tutti gli altri si dice «signore».

Norme di comportamento

I sendar sono estremamente beneducati e ospitali; un po' guardinghi verso gli estranei, ma molto cordiali. Si interessano tantissimo agli affari locali e sono decisamente provinciali. Trattano bene i dipendenti. Salari e prezzi di merci e servizi sono stabiliti per tutto il regno.

I nobili non sono altezzosi e, come il re, considerano il rango una responsabilità più che un privilegio. Più figure paterne che padronali.

Sono lavoratori abili e infaticabili. Le grandi fattorie sono ordinate e ben tenute, con la corte centrale, un labirinto di stanze, enormi cucine e un'ampia sala da pranzo. Ospitano molti braccianti, oltre a fabbro, calzolaio, stagnaio, carradore, falegname eccetera, pagati in parte con vitto e alloggio, per cui la circolazione di denaro è minima. Le coppie sposate in genere prendono in affitto una piccola fattoria e risparmiano per comprarsene una in proprietà.

Gli scambi commerciali sono vivaci. Di solito i compratori visitano i mercati di città e villaggi e alcune delle fattorie più grandi, poi arrivano con i propri carri (oppure li prendono a nolo) e, caricate le merci, le portano nei vari luoghi di consegna.

Festività

Erastide: dura due settimane, con regali, banchetti, danze, baldorie, riunioni conviviali (metà inverno).

Giorno della Sendaria: grande festa estiva, nel giorno dell'incoronazione del primo re (4 luglio).

Giorno della benedizione; rituale di primavera, in cui i sacerdoti di quasi tutti gli dei guidano processioni e benedicono i campi prima della semina.

Giorno del raccolto: festeggiamenti in autunno a conclusione dei raccolti (giorno del Ringraziamento).

Pratiche religiose

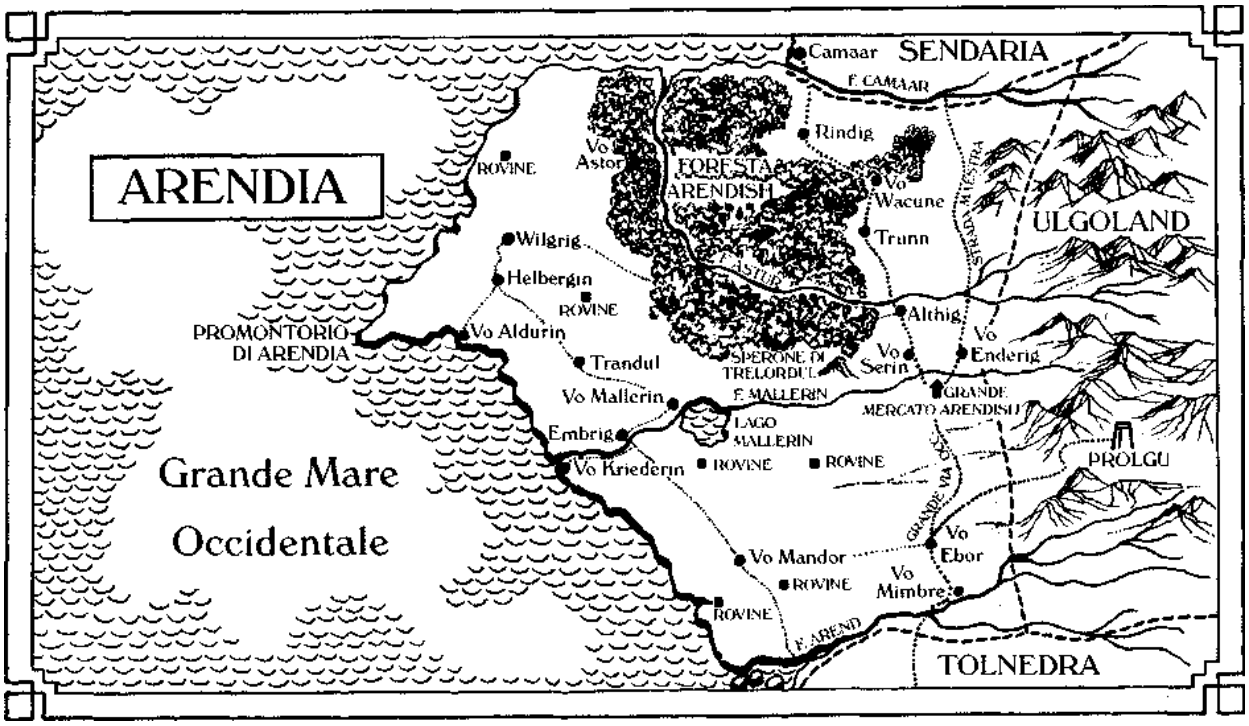
In quasi tutte le comunità sono presenti sacerdoti un po' di tutti gli dei (non i grolim) che guidano pratiche religiose civili e che stimolano i buoni sentimenti. Gli amici si aspettano l'un l'altro fuori della chiesa prima della baldoria del sabato sera. In realtà ci sono tre dei in Sendaria: Belar, Chaldan e Nedra. Pochissimi angarak, nessun marag (naturalmente) e nessun nyissan.

[1] Questa sezione è più dettagliata perché «il nostro eroe» viene allevato in Sendaria e crede di essere un sendar.

Arendia

Geografia

L'Arendia è la zona fittamente boschiva che si stende tra la Sendaria a nord e Tolnedra a sud, fra le montagne dell'Ulgoland e il Grande Mare Occidentale. Le vaste pianure occidentali e meridionali sono per lo più destinate alla coltura del frumento. I depositi minerali degli altipiani orientali non sono sfruttati al massimo, ma è fiorente la manifattura della tessitura e la lavorazione artigianale del ferro. In Arendia ci sono (o meglio, c'erano) *tre* grandi città: Vo Mimbre, Vo Astur e Vo Wacune. Le ultime due non sono che rovine, in seguito agli scempi delle guerre civili; Vo Mimbre è una cupa fortezza che porta ancora le cicatrici della grande battaglia combattuta davanti alle sue mura contro gli angarak di Kal Torak. Fra tutti i Regni Occidentali, l'Arendia è indubbiamente quello maggiormente favorito dalla natura, ma la sua storia sanguinosa dimostra che la tragedia è possibile anche nei luoghi più meravigliosi.



Popolazione[1]

Gli arend sono il popolo più altezzoso dei dodici regni, hanno un forte senso dell'orgoglio e dell'onore. Mentre la gente comune sembra dotata di buon senso, la nobiltà (come ha osservato un ambasciatore tolnedran) ha menti inviolate dal pensiero. La cultura è di stampo feudale e conservatore, più che nel resto dell'Occidente.

Più bassi e più scuri degli alorn, gli arend mostrano qualche somiglianza con tolnedran e nyissan. Non hanno senso dell'humour e tendono alla malinconia. I loro canti sono lugubri resoconti di battaglie perdute e di disperate difese contro il fato avverso, con tanto di elenchi delle vittime e loro genealogia. Secondo questi canti, le fanciulle arend sono predisposte al suicidio e, al minimo pretesto, si gettano dalle torri, si annegano nei torrenti o si conficcano in petto vari strumenti appuntiti. Gli uomini sono guerrieri feroci, ma i cavalieri considerano indegne di loro le più elementari norme strategiche. Sono dei maestri nell'attacco frontale e nella difesa a oltranza. La carica dei cavalieri mimbrate alla battaglia di Vo Mimbre è stata davvero leggendaria, anche se aveva uno scopo puramente diversivo.

Attenzione: gli arend sono estremamente orgogliosi e suscettibili. La minima offesa, reale o immaginaria, provocherà di tutto, a partire da un pugno fino alla sfida a duello (che in Arendia è sempre all'ultimo sangue). Solo i diplomatici più abili dovrebbero avere a che fare con questa gente.

Storia

Migrati come gli altri popoli occidentali nei primi secoli del primo millennio, nel 2000 gli arend avevano già eretto le tre città principali, Vo Mimbre, Vo Wacune e Vo Astur, capitali di tre ducati più o meno rivali fra loro. La casa dei mimbrate controllava il sud, gli asturian l'ovest e i wacite il nord, in parte dove si trova ora la Sendaria.

La cavalleria è sempre stata un'istituzione che ha impedito lo sviluppo di un regno. Nel ventitreesimo secolo, l'Arendia era disseminata di castelli, fortezze, cittadelle e roccaforti e l'intera energia della nazione era dedicata alla guerra. Bastava un litigio a causa di un maiale o di un recinto e due famiglie cominciavano a scannarsi, e con loro tutti i parenti e i vari baroni, conti, visconti con cui erano collegate, fino a che la disputa sfociava in aperta guerra civile.

Il terzo millennio segnò un periodo di espansionismo arendish. Gli asturian rafforzarono la loro posizione in Occidente e, con una mossa a sorpresa, fortificarono la riva meridionale del Fiume Astur contro i wacite e il margine meridionale della grande Foresta Arendish contro i mimbrate, tagliando di fatto l'Arendia in due e istituendo un corridoio di controllo dal confine con l'Ulgoland al mare. A questo punto mimbrate e wacite dichiararono guerra, ma non poterono impegnarvisi a fondo, giacché i wacite erano già in guerra contro Cherek, nel tentativo di estendere il loro potere a nord, e i mimbrate continuavano nella disputa secolare contro Tolnedra per cercare di allargare la propria influenza a sud.

Il duca di Asturia si dichiarò quindi re di Arendia (2618) e pretese che gli altri due duchi si recassero a Vo Astur a rendergli omaggio. Non si sa se questa era soltanto una mossa diversiva, per distoglierli dalle mire espansionistiche, o se era un atto di pura, arrogante stupidità, comunque la guerra che ne seguì durò circa millecento anni. Anche gli altri due duchi, intanto, si erano proclamati re di Arendia.

Ne approfittarono i cherek, che si appropriarono di larghe fette della Sendaria, e i tolnedran, che ricacciarono i mimbrate oltre il Fiume Arend.

La guerra dei tre regni fu uno dei periodi più cupi della storia arendish. Alleanze infrante, tradimenti, attacchi a sorpresa, imboscate, assassinii politici si susseguirono senza posa, fino a che il Wacune fu schiacciato dagli asturian, per non risollevarsi mai più: Vo Wacune fu rasa al suolo, tutti i membri della nobiltà sopravvissuti furono venduti agli schiavisti nyissan, che li portarono a sud, e i servi della gleba vennero assorbiti nel

sistema feudale asturian. Da allora l'Asturia restò inespugnabile per secoli.[2]

Bisogna candidamente ammettere che a quel tempo la politica estera tolnedran lavorava per mantenere vive le frizioni fra i duchi di Mimbre e di Asturia, perché un'unica casata potente avrebbe impedito l'espansione dell'impero. La situazione di stallo terminò nel 3793, quando i mimbrate conclusero un accordo segreto con Tolnedra: in cambio di assistenza militare da parte dell'impero, i mimbrate accettarono una *limitata* sottomissione a Tolnedra, il cui vantaggio consisteva nella costruzione della Grande Via Occidentale e nell'ampliamento dei commerci.

Gli asturian, per quanto si ritirassero nelle numerose fortezze, vennero annientati, Vo Astur rasa al suolo, la famiglia ducale sterminata. L'Asturia non esisteva più. Il duca mimbrate che venne incoronato come primo indiscusso re d'Arendia era comunque molto debole e non costituiva una minaccia per Tolnedra: in base al trattato firmato con l'imperatore, il diritto di mantenere rapporti propri con altre nazioni era fortemente limitato, e i mercanti arendish potevano importare ed esportare soltanto le merci approvate da Tolnedra.

I re mimbrate avevano ben altri problemi a cui pensare, che lamentarsi per le ingiustizie del trattato: anche se città e castelli asturian erano stati distrutti, la nobiltà e la classe dei piccoli coltivatori (anch'essi organizzati militarmente) erano ancora in circolazione, anche se molto ridotte di numero. Si ritirarono nella Foresta Arendish e quel che non poterono portare con sé fu bruciato. Il re mimbrate si ritrovò ad assegnare ai suoi sostenitori dei feudi vuoti, senza braccia per lavorarli. Popolazioni di interi villaggi furono sradicate e trapiantate al nord, per lavorare le tenute dei signori, ma di notte i briganti asturian incendiavano raccolti e depositi, e di giorno gli arcieri usavano i contadini come bersaglio. Si arrivò al paradosso che uno dei posti più fertili della terra fu costretto a importare il cibo.

Le azioni dei fuorilegge asturian fornirono all'imperatore il pretesto per formare il regno di Sendaria, a nord, che toglieva al re arendish un terzo dei suoi possedimenti. Come spiegò l'imperatore: «La Sendaria chiuderà la porta del nord a quei fuorilegge e voi li potrete inseguire senza tema che fuggano a nord».

Per un migliaio di anni continuarono le spedizioni degli arendish contro i fuorilegge asturian; intere generazioni vennero inghiottite nell'oscurità della foresta e i sopravvissuti si svegliavano gridando, al ricordo degli orrori a cui avevano assistito. La foresta divenne un labirinto di grotte e di

gallerie; trappole e trabocchetti rendevano le strade impercorribili, con l'unica eccezione della Grande Via Occidentale, pattugliata dalle legioni tolnedran, che gli asturian (con un accordo segreto con Tol Honeth) si erano impegnati a lasciare aperta. Gli arcieri asturian, già i migliori del mondo, divennero ancora più abili e il suolo della foresta si ricoprì di ossa e di armature arrugginite.

La situazione restò invariata fino al 4875, quando Kal Torak invase l'Occidente. Ci si poteva aspettare che gli asturian si sarebbero limitati a nascondersi nella foresta, restando a guardare il massacro dei mimbrate, ma non fu così. A quanto pare il Guardiano di Riva fu abbastanza persuasivo da indurli a unirsi a rivan e sendar nella grande marcia verso sud, fino alla battaglia di Vo Mimbre.

> La battaglia di Vo Mimbre è l'evento più celebrato della storia occidentale. I dettagli strategici e tattici e i vari atti di eroismo sono troppo noti per rendere necessaria qui una loro ripetizione. Altrove, in questi studi, troverete una parte dell'epica arendish che tratta della battaglia. Eccessivamente poetico per i gusti tolnedran, è comunque un resoconto preciso, che si discosta da certe produzioni dei bardi infarcite di incanti e magie, tutte cose che vanno bene per il divertimento di bambini e contadini incolti, ma non trovano posto in un'opera seria.

Conclusa la battaglia di Vo Mimbre, il re mimbrate e il barone che aveva guidato gli asturian negli ultimi anni dell'interminabile guerra contro i mimbrate si appartarono a est della città e si avventarono l'uno contro l'altro, con le spade sguainate. Quando li trovarono, erano morti entrambi per le numerose ferite. Cavalieri mimbrate e arcieri asturian avrebbero senza dubbio ripreso a massacrarsi, se Brand XXXI, che aveva appena vinto Kal Torak, non avesse rapidamente deciso che l'erede al trono mimbrate sposasse l'ultima discendente del ducato asturian, unendo così le due casate in un'unica monarchia che avrebbe posto fine per sempre alla guerra. Quando qualcuno gli fece notare che un matrimonio tra un' asturian e un mimbrate avrebbe piuttosto scatenato una guerra, diede ordine che i due giovani fossero imprigionati insieme, da soli, in una torre e vi restassero per un anno. I primi mesi le loro urla durante i litigi si sentivano per diverse leghe di distanza, ma poi diminuirono e quando, alla fine dell' anno, uscirono dalla torre sembravano contenti di sposarsi e di regnare congiuntamente.

Si sospetta fortemente che questa idea sia stata suggerita a Brand dalla strana coppia, che la storia non ha mai identificato, l'uomo dai capelli bianchi che sembrava contento di condividere una bottiglia o due con la soldataglia, e la donna bellissima dalla ciocca bianca.

In seguito all'unificazione delle due casate tramite il matrimonio del principe mimbrate Korodullin e della principessa asturian Mayaserana, la nazione visse in pace e prosperità e i raccolti furono di nuovo abbondanti. In quel periodo fu messo a punto un intricato codice d'onore, in base al quale le dispute sarebbero state risolte in duello direttamente dalle parti in causa, senza coinvolgere interi distretti e regioni e scatenare una guerra.

L'attuale re di Arendia, Korodullin XXIII, è un giovane malaticcio che siede sul trono di Vo Mimbre da poco più di un anno.

> Certi allevatori di bestiame hanno osservato che i continui incroci debilitano una discendenza. Purtroppo la situazione politica arendish rende obbligatorio il matrimonio della famiglia reale all'interno della stessa stirpe. Secoli di matrimoni fra cugini hanno senza dubbio accentuato i difetti che sarebbero stati facilmente eliminati dall'afflusso di sangue nuovo.

Sistema monetario

Grande quantità di monete d'oro e d'argento, di vario peso e purezza, provenienti dall'epoca delle guerre civili. Si pesano e si controlla il valore su ampie tabelle. Una delle imposizioni del trattato di Tol Vordue era che l'Arendia usasse le monete tolnedran, cosa che fanno.

Abbigliamento

UOMINI

Tipicamente medievale. I nobili arendish non escono mai di casa senza essere completamente armati e ricoperti almeno parzialmente dall'armatura. Sopra cotte di maglia e sopravvesti, sotto lana, lino o tessuti più elaborati. L'armatura è più pesante che negli altri regni: corazza, spallaccio, bracciale, cosciale, schiniere, gorgiera. Elmo con celata. Armi: spade, asce, mazze, lance eccetera.

DONNE

Molto medievale. Vita alta. Cappello a punta. Molti broccati e simili.

MAGGIORENTI
(Cittadini) Mercanti. Calzebrache, giacchette, berretto scozzese. Mantelli, tuniche lunghe con elaborate decorazioni a seconda del rango.

SERVI DELLA GLEBA
Soliti vestiti di tela ruvida, cenciosi. I servi della gleba arendish sono pesantemente tiranneggiati.

FORESTIERI
(Asturian) Abbigliamento alla Robin Hood. I nobili indossano la cotta, anche se ne sono impacciati nei movimenti.

Commercio

I cittadini ci provano, ma la nobiltà arendish è talmente stupida da ostacolarli, con embarghi senza senso, proibizioni sugli spostamenti d'oro dal feudo eccetera. La tassazione è brutale. Molto contrabbando ed evasione fiscale. Gli esattori delle tasse subiscono spesso imboscate (non è insolito che indossino una spessa asse sotto la cotta, per proteggere la schiena).

Organizzazione sociale

Rigorosamente feudale e ultraconservatrice: vassalli, servi della gleba eccetera. La nobiltà è molto altezzosa. Tremenda importanza ha l'onore. Codice di duello per evitare guerre. Incontro formale di cavalieri, carica con le lance. In seguito combattimento a piedi (è considerato disdicevole che un uomo a cavallo attacchi un uomo a piedi). La solita roba di re Artù.

Una certa dose di amor cortese, tutto molto formale.

Matrimoni politici. Le donne annoiate fino alle lacrime. Una certa dose di sfarfalleggiamenti. Poesia e romanzi cavallereschi hanno ridotto le donne arendish a creature prive di buon senso. Tanti suicidi.

Ceti sociali

RE: titolo ereditario dal matrimonio di Korodullin e Mayaserana.

DUCHI: fratelli e cugini del re.

CONTI: altri membri della famiglia reale.
BARONI: capi di altre nobili casate.
VISCONTI: i loro fratelli e cugini.
BURGRAVI: altri membri di queste famiglie.
LORD: signori feudali di specifiche tenute.
CAVALIERI: nobiltà senza terra.
MAGGIORENTI: cittadini particolarmente benestanti.
UOMINI LIBERI: in genere artigiani o lavoratori sotto padrone.
SERVI DELLA GLEBA: legati alla terra.

Modi di rivolgersi

RE: «Vostra Maestà» (anche la regina lo chiama così).
REGINA: «Vostra Altezza» (anche il re la chiama così).
DUCHI E CONTI: «Vostra Grazia».
BARONI: «Vostra Magnificenza».
VISCONTI E BURGRAVI: «Vostra Eminenza».
LORD: «Vostra Signoria».
CAVALIERI: «Sir» seguito dal nome.

Norme di comportamento

Gli arend sono formali al punto da essere socialmente inetti. La loro vita è regolata da rigide abitudini e strutture sociali. Tutto è onore e tutto può essere considerato un affronto. Le guerre civili, però, hanno dimostrato anche che possono essere estremamente infidi. Il principale cruccio della monarchia è di eliminare la tendenza arendish verso la violenza civile e il re passa buona parte del suo tempo a dirimere dispute fra vari nobili.

I vassalli sono sottomessi ma molto orgogliosi. Le persone comuni sono servili, sapendo che i loro padroni hanno diritto di vita o di morte su di loro. La giustizia arendish è capricciosa e crudele. I servi della gleba vengono trattati molto male.

Festività

Erastide: banchetti formali.
Festival di Chaldan: tarda primavera; la festività più religiosa.
Festival di Korodullin e Mayaserana: festeggiamenti per la vittoria di Vo

Mimbre e la riunificazione della nazione.

Compleanno del re: festa patriottica, tornei formali.

Compleanno del lord: festeggiamenti locali in ogni tenuta.

Pratiche religiose

Religione molto simile al cattolicesimo medievale. Abbondano gli ordini religiosi, sostenuti dalla nobiltà, in genere per fornire preghiere perpetue per la vittoria di qualche signore. Rappresentano una forma di fuga dalla condizione di servo della gleba. Tre ordini maggiori: monaci mimbrate, asturian e wacite. I monaci non vengono mai molestati durante la guerra.[3]

Ordini femminili sono simili. Rigorosamente di clausura. Sono una provvidenza per le bambine della nobiltà in soprannumero.

Preti, vescovi e, a capo della chiesa, l'arcivescovo di Vo Mimbre.

[1] Mandorallen e Lelldorin provengono da questo segmento.

[2] Sulla distruzione di Vo Wacune ci siamo soffermati all'inizio di *La regina della magia* e durante *Polgara la Maga.*

[3] Nella storia abbiamo abbondantemente ignorato la chiesa arendish. Ci sono occasionali riferimenti a monaci e monasteri, ma non vedevamo lo scopo di entrare troppo nei dettagli di una religione che assomiglia al cattolicesimo.

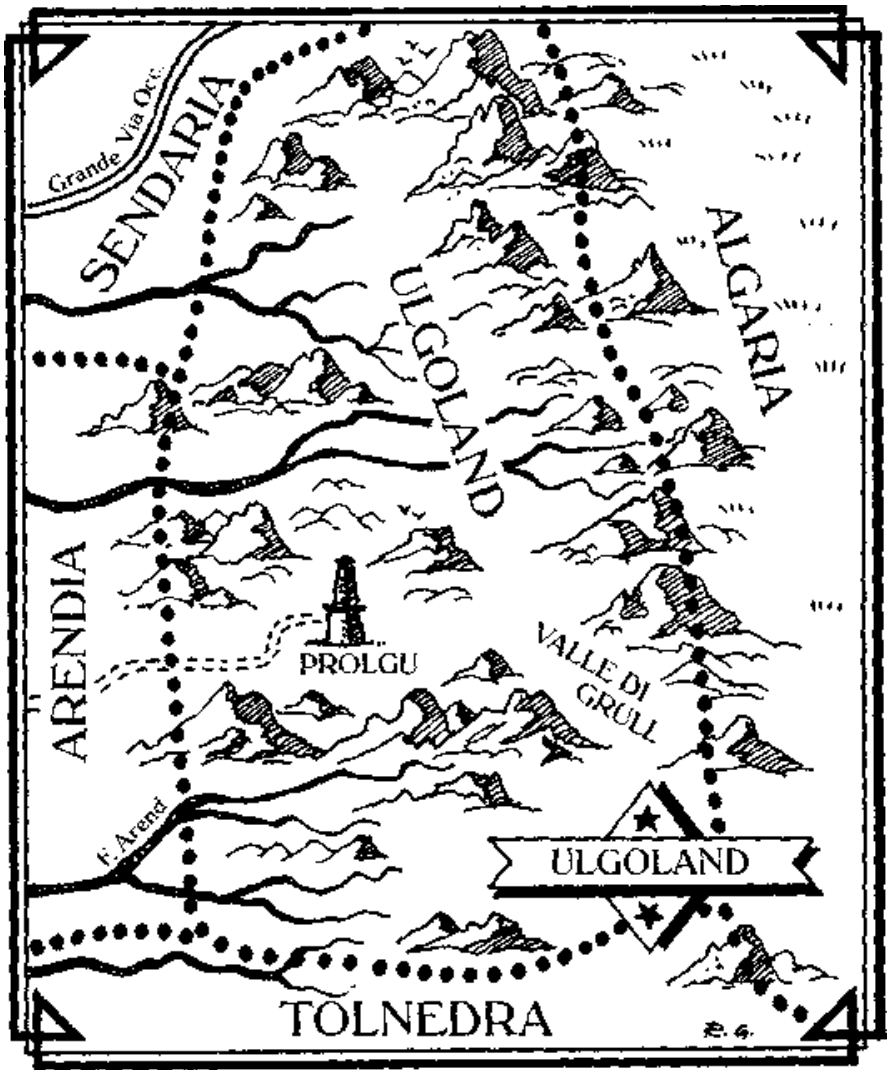
Ulgoland[1]

Geografia

L'Ulgoland (o semplicemente l'Ulgo, come gli ulgos definiscono il proprio paese) consiste solo di montagne. I confini sono l'Algaria a est, l'Arendia a ovest, la Sendaria a nord e Tolnedra a sud. Non si conoscono passi per attraversarlo e l'unica strada che porta alla capitale, Prolgu, venne costruita dopo la guerra contro gli angarak, alla fine del quinto millennio. Sembra che ci siano ricchi giacimenti di minerali, ma gli ulgos non permettono l'attività estrattiva. Da tempo immemorabile, le spedizioni che si sono avventurate all'interno del paese sono scomparse senza lasciare traccia.

Popolazione

Gli ulgos sono forse il popolo più stravagante dell'Occidente. Non solo adorano uno strano dio, vivono in caverne nella profondità della terra e parlano una lingua che non ha niente a che vedere con le altre, ma sono anche diversi fisicamente dalle altre razze conosciute. Decisamente più bassi degli alorn o degli arend, hanno la pelle pallidissima, forse come conseguenza di generazioni vissute nelle caverne. I capelli sono incolori e gli occhi piuttosto grandi e sensibili alla luce. Non si sa quanti siano perché nessuno straniero è mai riuscito a stabilire l'estensione di caverne e gallerie sotterranee, ma si pensa a circa 750.000. Sono un popolo sospettoso e poco comunicativo, assolutamente disinteressato al commercio e agli scambi.



Storia

Si ritiene che gli ulgos siano gli abitanti originari del continente, anche

se non esistono documenti che tramandino il primo incontro fra uno di loro e un rappresentante di una popolazione civile. Quando si costituirono i cinque regni originari (Aloria, Arendia, Tolnedra, Nyissa e Maragor) con popoli provenienti da est, nel primo millennio, gli ulgos erano già presenti, ma altro non si sa.

Con un territorio molto inospitale, pochissimi viaggiatori lo hanno attraversato durante i primi quattro millenni. Racconti superstiziosi di terribili mostri che aggredivano i viandanti erano senza dubbio il risultato di attacchi sistematici degli ulgos, decisi a mantenere inviolato il loro paese.

In tempi più moderni si è assistito a un commercio limitato e, dopo la battaglia di Vo Mimbre, è stata costruita una strada che si spinge fino a Prolgu.

I primi contatti con gli ulgos sono dovuti agli sforzi del negoziatore commerciale tolnedran Horban, cugino e rappresentante ufficiale dell'imperatore Ran Horb XVI, che verso la metà del quinto millennio coraggiosamente si recò a Prolgu, con un piccolo contingente di cavalleria.

Dapprima gli ulgos non si fecero nemmeno vedere. Horban restò accampato per otto mesi in una città antichissima, che appariva deserta.

Poi, un tardo pomeriggio d'autunno del 4421, all'improvviso si ritrovò circondato da uomini incappucciati che lo fecero prigioniero e lo condussero in una casa vuota dalla cui cantina si passava nelle caverne debolmente illuminate dove abitavano gli ulgos.

Horban tentò invano di parlare con i suoi rapitori, abituato com'era alla somiglianza della lingua tolnedran con tutte quelle occidentali e perfino, in misura minore, con l'angarak. Ma l'ulgos era una lingua completamente diversa.

Gli assegnarono una stanza piuttosto comoda, dove gli portavano cibo e bevande, e di tanto in tanto gli facevano visita tre vegliardi che cercavano di conversare con lui. Scoperto che non era in grado di capirli, iniziarono a insegnargli la loro lingua.

Dopo due anni Horban fu portato al cospetto del re, che per tradizione si chiamava UL-GO, e a cui gli altri si rivolgevano con l'appellativo rispettoso «Gorim». Nel suo rapporto all'imperatore, Horban così riassunse l'incontro.

Il Gorim gli chiese perché fosse andato nella terra degli ulgos e avesse profanato il luogo sacro di Prolgu.

Horban rispose il più diplomaticamente possibile che il suo scopo era verificare le voci relative a un popolo che viveva sotto le montagne.

Il Gorim gli chiese come avesse fatto a sfuggire ai «mostri» e non spiegò oltre, quando Horban professò la sua ignoranza a proposito di tali creature.[2]

Poi, in aperta violazione alla più basilare regola di buona creanza, il Gorim gli chiese il nome del suo dio, aggiungendo: «È forse quello che ha spaccato il mondo?»

Horban si rese rapidamente conto che gli ulgos non conoscevano la norma fondamentale che regolava i rapporti civili, stabilita per evitare le dispute teologiche e le inevitabili guerre che ne derivano. Decise quindi di non ritenersi offeso e rispose nel modo più formale possibile: «Ho l'onore, venerabile, di essere un discepolo del grande dio Nedra».

Il Gorim annuì. «Ne siamo a conoscenza», disse. «Il più anziano e saggio, dopo Aldur. È il terzo dio, Torak, quello deforme, che è nostro nemico. È lui che ha spaccato la terra e scatenato il male che domina sulla superficie del mondo. Se avessi confessato la tua fede in Torak, ti avremmo portato sull'orlo di una buca profonda e gettato nel mare del fuoco infinito che arde là sotto.»

Un po' scosso, Horban chiese al Gorim come mai avesse una conoscenza così approfondita dei sette dei. La risposta fu: «Sappiamo di loro perché ce li ha rivelati UL, e UL li conosce meglio di chiunque altro, perché è più vecchio di loro».

Questa semplice affermazione scatenò il putiferio tra i teologi, ognuno impegnato da sempre a provare la superiorità del proprio dio. Ebbe così inizio un appassionante dibattito teologico. La questione fondamentale era: «Ci sono sette dei, come abbiamo sempre creduto, o ce ne sono otto?» Se era giusta la prima ipotesi, allora gli ulgos erano dei pagani idolatri che adoravano un falso dio e dovevano essere convertiti o sterminati. Se era giusta la seconda, e questo UL era un altro misterioso dio escluso per più di cinquemila anni dalle offerte cerimoniali, non era il caso di propiziarselo? E se c'erano otto dei, non potevano essercene nove, o novecento? Non vogliamo qui dilungarci su queste affascinanti domande, è sufficiente prendere atto che la fonte della disputa sono gli ulgos.

Alla conclusione della sua discussione con il Gorim, Horban concluse un limitato accordo commerciale, in base al quale due carovane tolnedran all'anno potevano arrivare fino a Prolgu e accamparsi nella valle sottostante, conosciuta dagli ulgos con un nome che, tradotto, significa «là dove i mostri sono in attesa», un termine pittoresco relativo alla loro mitologia. Quando Horban insisté per un numero maggiore di carovane, o addirittura

per una enclave commerciale permanente, il Gorim rispose: «La limitazione è per il vostro bene», e si rifiutò di dare altre delucidazioni.

Per i primi cento anni il commercio con gli ulgos non diede profitto: i mercanti tolnedran, dopo aver intrapreso l'arduo viaggio attraverso le montagne, attendevano per le tre settimane stabilite, senza vedere arrivare nemmeno un cliente. Con il passare del tempo le carovane divennero sempre più ridotte, e smisero di essere scortate dai militari. Di tanto in tanto sparivano senza lasciare traccia. Gli ulgos parlavano vagamente di «mostri», senza entrare in dettagli.

Durante l'invasione angarak, migliaia di ulgos emersero come dal nulla dalle caverne, armati in modo curioso e avvolti dai soliti mantelli con cappuccio, i volti e gli occhi velati a proteggersi dal sole. È evidente che da tempi immemorabili tra ulgos e angarak c'era una disputa. Poiché i loro occhi funzionano meglio di notte, assalivano gli angarak nel sonno, decimandoli.

Alla battaglia di Vo Mimbre gli ulgos parteciparono all'assalto contro il fianco sinistro dell'esercito angarak, assieme ad algar e drasnian. Quando si tolsero i mantelli, in vista della battaglia, rivelarono la loro tradizionale armatura, una cotta di lamine sovrapposte come le scaglie di un serpente, praticamente impenetrabile, cui ci si riferisce pittorescamente come a una «pelle di drago». Gli ulgos mostrarono un valore non comune, affrontando i guerrieri murgos, molto più robusti di loro; finiti gli scontri, al calar della notte vagarono sul campo di battaglia per assicurarsi che nessun angarak ferito potesse fuggire.

Quando, dopo la guerra, le cose tornarono alla normalità, riprese un commercio limitato, ma gli ulgos hanno continuato a essere poco comunicativi.

L'attuale Gorim sembra molto vecchio, anche se la scarsa luce nelle caverne rende difficile distinguere bene. Il modo in cui gli ulgos scelgono il Gorim, o quanto risale all'indietro nel tempo la sua ascendenza, sono domande a cui probabilmente non ci sarà mai risposta.

Sistema monetario

Gli ulgos non usano monete, in quanto sono soliti barattare sia gli articoli utili sia quelli ornamentali. I loro gioielli sono così finemente cesellati che nell'Occidente hanno un valore inestimabile. Commerciano anche in oro e argento grezzi e in pietre preziose grezze e tagliate.

Abbigliamento

Standard: completi di lino simili a pigiami. Mantelli di stoffa ruvida, con cappuccio. Il tutto è tinto di scuro.

Il lino è raccolto vicino all'imboccatura delle caverne, la stoffa ruvida proviene dalla tessitura della fibra contenuta nella corteccia di un albero.

Pelle di cervo procurata dai cacciatori notturni.

Persone importanti: vesti bianche piuttosto pesanti.

Armatura: scaglie di acciaio romboidali sovrapposte, cucite al cuoio.

Armi: il coltello (progettato e perfezionato dagli artigiani ulgos) piuttosto ornato, con punta a uncino e lame seghettate. Lunghi punteruoli. Sorta di picconi dall'impugnatura corta con punte acuminate.

Donne: indossano vesti morbide. Capelli raccolti in trecce elaborate. Fasce per la fronte tempestate di pietre preziose.

Commercio

Limitato al baratto di beni e servizi. Gli ulgos hanno i campi, che lavorano di notte, seminati a casaccio in modo da non essere individuati. Dieta prevalentemente vegetariana, con radici, cereali e vari tipi di noci e bacche. Saltuariamente carne, che si procurano con la caccia.

Organizzazione sociale

La società ulgos è una teocrazia. Il Gorim è una figura simile a Mosè, legislatore e giudice. La popolazione è divisa in tribù, e gli anziani di esse sono i consiglieri del Gorim. Gli eruditi studiano gli scritti del Gorim originario (una società molto simile a quella ebraica).

Le persone comuni vivono in stanze scavate nella pietra lungo le numerose gallerie sotterranee. Queste sono riscaldate naturalmente da forze geotermiche. Si cucina con piccoli falò di carbone e il fumo esce da sfiatatoi sapientemente costruiti. L'illuminazione è fornita da minuscole lampade a olio o da superfici che rifrangono la luce (attraverso prismi di vetro).

Parecchio tempo è dedicato alla preghiera. Molto importanti le profezie e le previsioni degli auguri. In date particolari, aperture speciali fornite di prismi di vetro permettono alla luce di certe stelle di entrare nelle caverne, e vengono interpretati i colori e le ombre. Gli ulgos sono maestri dell'ottica

primitiva, per la loro capacità di lavorare il vetro.

Hanno un'ampia conoscenza dei «mostri» e sanno come trattarli.

Non sono prolifici. Alta mortalità infantile. Una società statica, senza una reale speranza di crescita. Molta enfasi sull'erudizione, lo studio, il tentativo di raggiungere la santità. Comuni l'estasi e gli eccessi religiosi. Nelle caverne più remote vivono gli eremiti.

I Libri Sacri degli ulgos sono i diari di Gorim, tenuti durante la sua ricerca del dio UL. Queste annotazioni quotidiane alquanto pedestri sono state elevate a qualcosa di mistico. Spesso, eventi del tutto ordinari vengono interpretati come base della santità. *Il libro di UL-GO* è una versione molto più tarda e poetica degli originali *Diari di UL-GO*. Ci sono state guerre intestine nelle caverne degli ulgos per l'interpretazione di alcuni passaggi oscuri e deliranti. Una società completamente chiusa e rivolta all'interno, tranne per il loro odio verso Torak, per colpa del quale sono condannati nelle caverne.

La teologia UL-GO è scissa in due rami molto dissimili: uno sostiene che le caverne sono volontà di UL, l'altro che verrà un liberatore a distruggere Torak e agli ulgos sarà permesso di tornare alla superficie.

Ceti sociali

GORIM: sommo sacerdote e re; ci si rivolge a lui con: «mio Gorim», «Venerabile», raramente «Venerabile UL-GO».

VEGLIARDO: capo di una tribù; «Prediletto da UL», «Saggezza».

ANZIANI: sette per ogni tribù; «Rettitudine», «Scelto da UL»; le tribù sono sette, con significative differenze razziali.

SACERDOTI DI UL: molto numerosi, «Maestro».

Agli eraditi ci si rivolge con «dotto» e alle persone comuni anteponendo al nome l'appellativo «ULGORIM», che significa più o meno: «giusto e retto allo sguardo di UL».

La scelta del Gorim, dei vegliardi e degli anziani è un processo in parte elettivo, in parte lasciato alla sorte e a sensazioni viscerali, in parte legato a profezie. Il titolo di Gorim non è ereditario. Nessuno tranne gli ulgos può capire il processo di scelta. L'età è un fattore molto importante.

Norme di comportamento

Modi molto formali; la conversazione è infarcita di formule del tipo: «Grande è il potere di UL», o «Sia lode al nome di UL» e può essere composta quasi esclusivamente di frasi stereotipate. Le stanze personali sono assolutamente private. I templi sono grandi sale scavate nella roccia. Gli ulgos partecipano tutti i giorni alle funzioni religiose. Si dedicano a studi, opere d'arte, lavori di artigianato eccetera.

Le persone si tengono stranamente distaccate le une dalle altre.

Festività

Giornata dell'Accettazione: si celebra il giorno in cui UL accettò Gorim.

Giornata della Disperazione: si commemora il giorno in cui Gorim andò a Prolgu e maledisse la propria vita.

Giornata dei seguaci: si rende omaggio ai pochi che seguirono Gorim.

Altre 130 commemorazioni di date importanti nei diari di Gorim.

[1] Questa parte è quasi completamente un'accozzaglia di idee sbagliate, del tipo delle descrizioni fatte in tutta serietà da certi geografi medievali, secondo i quali i nativi del Madagascar avevano un piede che gli spuntava dalla testa.

[2] Evidentemente, gli algroth, gli hrulgin e gli eldrakyn, fra gli altri.

Nyissa

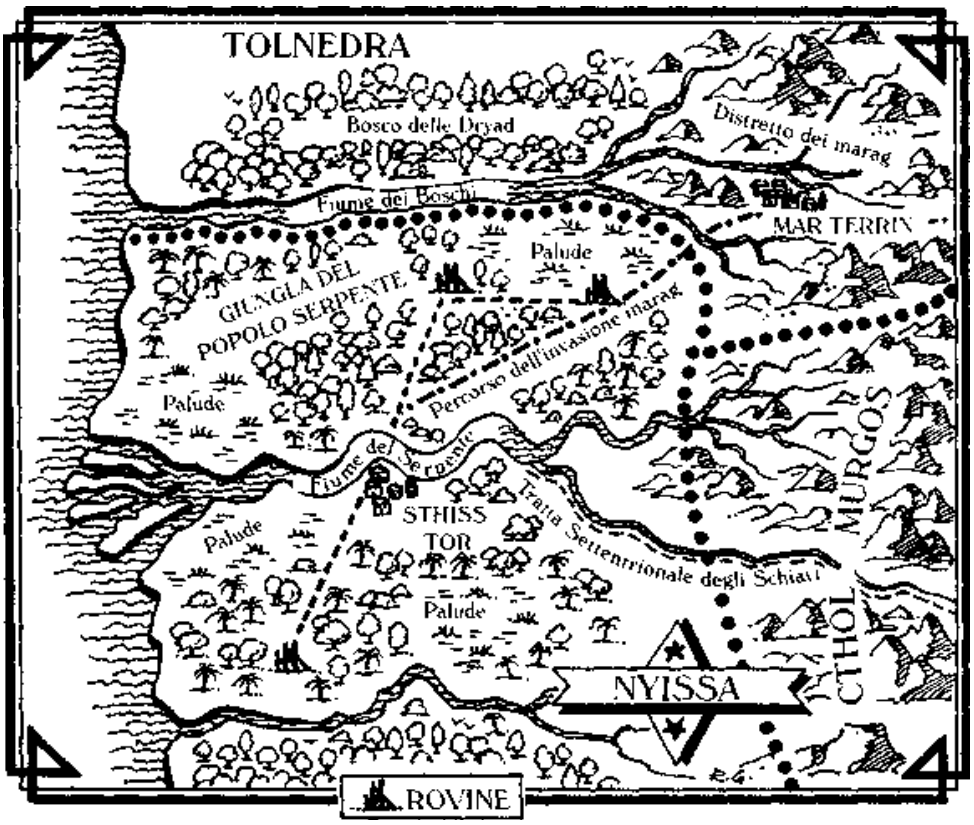
Geografia

Il regno di Nyissa si trova al confine meridionale di Tolnedra, oltre il Fiume dei Boschi. Si stende dal Grande Mare Occidentale fino alla catena montuosa poco elevata che delimita la vasta distesa deserta del Cthol Murgos occidentale. I confini meridionali del paese, tra le giungle impenetrabili, sono indefiniti. La corte di Sthiss Tor sostiene che non esistono e che Nyissa continua verso sud fino all'orlo del mondo. Nessuno prende sul serio questa affermazione, dato che nessun regno può rivendicare con qualche autorità delle terre che non è in grado di occupare.

La maggior parte del territorio nyissan è ricoperto di vaste giungle subtropicali. La terra è paludosa e il suolo estremamente fertile, ma l'attività agricola è minima, infatti lo sforzo richiesto per ripulire il terreno e mantenere i campi in produzione non si confà all'indolenza dei suoi abitanti.

Sembra che Sthiss Tor, la capitale, sia l'unica città del paese, ma è difficile verificarlo, perché i nyissan non permettono agli stranieri di penetrare all'interno del loro territorio. Dalle poche informazioni che abbiamo risulta comunque che la gran parte degli abitanti risiede in piccoli villaggi collocati in genere in prossimità del Fiume del Serpente. Sembra anche che non esistano giacimenti minerari di qualche importanza.

Sthiss Tor è una grande città in pietra, ben fortificata, a circa ottanta leghe dal mare, sul Fiume del Serpente. Ha un clima pestilenziale.



Popolazione

I nyissan sono simili per statura e carnagione a tolnedran e arend. Sono poco comunicativi e indolenti, difficili da conoscere e ancor meno da apprezzare. L'adorazione del dio Serpente, Issa, li ha indotti ad adottare certi comportamenti che i forestieri trovano ripugnanti.

A capo del regno sta una regina il cui nome tradizionale è Salmissra. Il procedimento con cui viene scelta è segreto e ha a che fare intimamente con la vita religiosa di questo popolo, infatti la regina è anche la somma sacerdotessa della religione nazionale.[1]

Grazie all'abbondanza della flora locale, i nyissan hanno una ricca tradizione di conoscenza delle composizioni erboristiche usate come farmaci e

droghe e si crede, ma probabilmente in modo erroneo, che l'intera nazione sia assuefatta a una o all'altra di tali droghe. Si sa per certo, comunque, che le droghe svolgono un ruolo significativo nelle loro pratiche religiose. Sfortunatamente è anche vero che i loro esperimenti sui farmaci hanno sviluppato una vasta scelta di veleni e tossine che, in qualche occasione, ha influito sulla vita politica di Tolnedra.

Purtroppo, la maggiore attività economica di Nyissa è sempre stata il commercio degli schiavi. I negrieri nyissan hanno battuto per millenni i campi di battaglia occidentali, più tenaci degli avvoltoi. Anche se questo commercio viene condannato, i prigionieri che non sono in grado di pagare un riscatto finiscono in catene sulle navi nyissan. Il loro destino ci è sconosciuto, ma si pensa che la destinazione ultima siano i Regni Angarak, infatti i nyissan pagano invariabilmente le merci con l'oro proveniente dalle miniere dell'est, ben riconoscibile per il colore rossastro.

Si calcola che attualmente i nyissan siano 2 milioni, dei quali 250.000 risiedono a Sthiss Tor.

Storia del popolo Serpente

A causa della scarsa disponibilità dei nyissan a comunicare con i forestieri, non si sa molto della loro storia. Si presume che facessero parte della vasta migrazione verso ovest del primo millennio.

La storia è un sottoprodotto della guerra e, con l'eccezione dell'invasione alorn (di cui abbiamo già parlato) e del leggendario conflitto tra Nyissa e Maragor verso la fine del secondo millennio, i nyissan non hanno quasi avuto scontri con gli altri Regni Occidentali.

Le cause della guerra con il Maragor sono avvolte dalle nebbie del tempo e i pochi documenti che abbiamo sono frammentari a causa dello zelo dei soldati tolnedran nel distruggere completamente i marag, nel terzo millennio, e ci forniscono soltanto un abbozzo approssimativo.

Quale che fosse la causa scatenante, sembra che i marag si considerassero la parte offesa e la loro spedizione assunse la caratteristica di una crociata. Durante la metà del diciannovesimo secolo attraversarono la frontiera nordorientale di Nyissa e si gettarono contro Sthiss Tor, 250 leghe a ovest. I comandanti lasciarono resoconti di ampie strade che tagliavano la giungla e di città maestose che vennero rase al suolo. Forse c'era un po' di esagerazione, ma le spedizioni tolnedran nel Nyissa del nord, al seguito dell'invasione alorn del quinto millennio, notarono l'esistenza di ampie

rovine ricoperte dalla giungla[2] e le tracce appena visibili di ampie strade attraverso la folta vegetazione. Durante la loro marcia, i marag profanarono i templi nyissan e compirono i loro riti disgustosi sugli altari del dio Serpente.

Quando giunsero nella capitale la trovarono deserta, infatti la regina e la sua corte erano fuggite nella giungla. Dopo una decina di giorni i soldati cominciarono ad ammalarsi gravemente e a morire in gran numero: i nyissan avevano avvelenato tutto ciò che era commestibile, anche la frutta sugli alberi e le verdure e i cereali nei campi, perfino il bestiame ancora vivo, che sembrava sanissimo. Furono pochi i sopravvissuti che riuscirono a rientrare nel Marag.

La lezione dell'invasione marag non andò perduta per i nyissan: le ampie strade avevano fornito una facile via di accesso alle truppe nemiche, e da quel momento le lasciarono andare in rovina, invase dalla vegetazione. Inoltre, essendo poco prolifici (l'uso di droghe inibisce la capacità riproduttiva) era più prudente vivere sparsi nella giungla, in piccoli villaggi, che ammassati in grandi città difficilmente difendibili. L'iscrizione che campeggia sopra la porta della sala del trono di Salmissra dice significativamente: «Il Serpente e la Foresta sono una cosa sola».

Durante il regno di Ran Horbe II della prima dinastia horbite fu affidato a Vordal, un nobile della famiglia Vordue, il delicato compito di negoziare con la regina Salmissra, in vista di accordi commerciali con i nyissan. I suoi resoconti sugli intrighi alla corte di Sthiss Tor sono agghiaccianti: ogni nobile, sacerdote o funzionario ha alle sue dipendenze uno stuolo di erboristi e farmacisti il cui unico scopo è creare nuovi veleni e nuovi antidoti. Appena uno riesce nell'intento, tutti i membri della fazione avversa muoiono all'improvviso. Poiché quasi tutti i politici si sono abituati a ingerire quantità gradatamente crescenti di veleni, fino a sostenere dosi che ucciderebbero intere legioni, i nuovi veleni che vengono messi a punto hanno una potenza micidiale.

Vordal riferì che la regina Salmissra, che assisteva divertita a questi giochi letali, restò impassibile quando il suo consigliere più fidato divenne improvvisamente nero in viso e crollò a terra in preda alle convulsioni e con la schiuma alla bocca. Le regine nyissan imparano presto a non affezionarsi ad alcuno in modo permanente. L'addestramento rigoroso che ricevono si rifà a una tradizione antichissima e la loro vita è talmente circoscritta dal rituale che resta ben poco di personale nel modo in cui si comportano.

Vordal riuscì infine a concludere l'accordo, ma fu un'impresa difficilissima perché spesso accadeva che il negoziatore con il quale stava trattando morisse all'improvviso. Il trattato prevedeva un recinto accanto alle banchine di Sthiss Tor, entro il quale (e lì soltanto) i mercanti tolnedran possono commerciare. Questa limitazione è abbondantemente compensata dalla quantità di oro rosso di origine angarak che affluisce nelle loro casse. Inoltre, i nyissan, troppo indolenti per la contrattazione, accettano qualsiasi prezzo viene loro chiesto. Nonostante la facilità dei guadagni, i mercanti tolnedran si limitano a due o tre viaggi per il Fiume del Serpente e anche i più avidi ripartono appena possono, perché c'è qualcosa nei nyissan che li mette a disagio.

L'evento più eclatante nella storia nyissan è stata l'invasione alorn del 4002-4003, in seguito all'assassinio di re Gorek il Saggio, atto insensato di cui sfugge la motivazione. Sembra che ci sia di mezzo lo zampino degli angarak, ma non si capisce come mai quel popolo ce l'avesse tanto con il re di un'isola sperduta. Inoltre, ci si chiede che cosa avessero offerto alla regina Salmissra per comperare la sua collaborazione.

Quali che fossero i retroscena, ad armare la mano dei sicari era stata lei, e la vendetta degli alorn fu terribile. In seguito alla vittoria delle forze riunite di cherek, drasnian, algar e rivan, l'intera nazione nyissan fu sistematicamente distrutta: case e villaggi dati alle fiamme, abitanti passati a fil di spada. Fu soltanto la giungla a impedire lo sterminio totale del popolo Serpente.

Da allora, per cinquecento anni le frequenti spedizioni tolnedran non si imbatterono in alcun segno visibile di vita umana. Poi, gradatamente, il popolo Serpente cominciò a emergere dal fitto degli alberi e a ricostruire la capitale a Sthiss Tor. La regina, Salmissra LXXIII, era identica all'effigie sulle monete antiche, e molti ebbero l'arcana sensazione che fosse la stessa donna.

Il motivo di questa straordinaria somiglianza venne alla luce grazie agli esploratori tolnedran: in prossimità della capitale scoprirono diverse case maestose, tutte identiche, e nel salone centrale di ognuna di esse rinvennero i resti di diciannove scheletri appartenenti a giovani donne. I resti degli abiti indicavano che erano vestite in modo identico. Nelle stanze adiacenti c'erano i resti di altre persone, abbigliate da servitori o sacerdoti. La spiegazione della straordinaria rassomiglianza di tutte le regine divenne chiara: quando una Salmissra giungeva a una certa età, in tutto il paese si cercavano venti giovani donne che le assomigliassero molto e, alla sua morte, ne

veniva scelta una che le succedesse. Le altre erano immediatamente messe a morte, assieme a servitori, insegnanti e sacerdoti, per evitare che cercassero di soppiantarla.

Dopo un unico disastroso tentativo di partecipare agli eventi internazionali, Nyissa mantenne un'assoluta neutralità. Durante l'invasione angarak si temette che, considerati i suoi precedenti rapporti con l'Oriente, passasse dalla parte di Kal Torak e permettesse alle sue truppe di attraversare segretamente la giungla per attaccare Tolnedra da sud, stringendo così gli eserciti dei Regni Occidentali in una mossa a tenaglia. Queste preoccupazioni si rivelarono in seguito infondate e le trentasette legioni tolnedran stanziate sulle rive settentrionali del Fiume dei Boschi furono ritirate per unirsi al grosso dell'esercito.

In seguito alla guerra con gli angarak, i nyissan hanno ripreso il traffico di schiavi, anche se la relativa pace che ha regnato da allora ha limitato enormemente il numero di prigionieri disponibili. Qualche anno dopo la guerra, mercanti nyissan hanno cominciato ad acquistare derrate alimentari sui mercati dell'Occidente, pagando sempre i prezzi più alti. Questo aggravò ulteriormente la carestia dovuta alla distruzione delle mandrie algarian. Si sospetta che dietro questo comportamento ci fossero gli agenti murgos.

Negli anni recenti, mercanti e commercianti nyissan sono sempre più presenti in tutte le zone dell'Occidente. Come sempre, le motivazioni della regina Serpente sono un mistero.

L'attuale regina, Salmissra XCIX, appare come una sovrana più risoluta di quelle che l'hanno preceduta, spesso semplici pedine nelle mani dei vari funzionari di corte. La sua età non è definibile, grazie all'uso di certi preparati erboristici riservati esclusivamente a lei e che hanno l'apparente capacità di ritardare o bloccare i segni più evidenti del processo di invecchiamento.

> Sulla regina nyissan circolano da tempo immemorabile dicerie, leggende, miti, quasi tutti troppo assurdi per essere riferiti. Secondo una versione, Salmissra è sempre la stessa persona che si rinnova restando giovane e bella grazie alla vampirizzazione di alcune vittime sacrificali. Anche sulla sua vita sessuale ci sono varie ipotesi: chi sostiene che è vergine, chi assicura che l'uso di droghe la rende ninfomane, chi è convinto che, in quanto somma sacerdotessa del culto di Issa, si congiunga soltanto con i serpenti.
>
> Noi possiamo sostenere solo ciò che abbiamo direttamente os-

servato: la regina nyissan non ha mai avuto figli e non ha mai avuto un marito. Da questo concludiamo che le venga richiesto di mantenere l'apparenza della castità. Qualsiasi altra speculazione è mera perdita di tempo e di certo non compete ai veri studiosi.[3]

Sistema monetario

Le monete nyissan sono triangolari e il loro peso non è esatto (i nyissan hanno l'abitudine di limarne il bordo).

ORO

1. «Regina d'oro»: doppio triangolo di 5 once con l'effigie di Salmissra su entrambe le facce = 625 dollari circa
2. «Mezza regina d'oro»: triangolo da 2 once e 1/2 = 312,50 dollari circa.
3. «Un quarto di regina d'oro»: triangolo da 1 oncia e 1/4 = 156,25 dollari circa.

ARGENTO

1. «Regina d'argento»: 5 once = 31,25 dollari circa.
2. «Mezza regina d'argento»: 2 once e 1/2 = 15,62 dollari circa.
3. «Un quarto di regina d'argento»: 1 oncia e 1/4 = 7,81 dollari circa.

RAME

Una larga moneta triangolare che vale circa 1/2 dollaro.

Abbigliamento

Chi abita in città indossa ampie vesti di seta leggera ricamate e ornate. In campagna, vesti più corte. Gli uomini si radono la testa. Le donne portano abiti elaborati che mettono in evidenza il corpo, molti gioielli e una corona a forma di serpente. Acconciature di stile egizio. Depilazione dei peli superflui.

L'armatura consiste in una tunica in cotta di maglia. Le armi più usate sono corti pugnali avvelenati e archi con frecce dalla punta avvelenata. Spade cerimoniali e asce a impugnatura lunga, tipo alabarda.

Commercio

Molto praticato. Il grosso dei profitti proviene dal traffico di schiavi. Nei loro scambi i nyissan non sono inclini alla contrattazione, perché dagli angarak sono pagati moltissimo per gli schiavi (una forma di assicurazione sulla vita), però tendono a imbrogliare sul peso e ad adulterare il prodotto. Non si fidano molto gli uni degli altri.

Organizzazione sociale

Teocrazia. Salmissra non è solo regina ma anche somma sacerdotessa. Molto potere hanno i funzionari di corte (parecchi sono eunuchi). La corte è un incrocio tra quella egizia e quella cinese. I capricci della regina sono legge e tutti cercano di farsi ben volere da lei. Molti intrighi politici, molti complotti, alla bizantina.

La gente comune svolge le attività più umili, ma il lavoro pesante lo fanno gli schiavi (a cui viene tagliata la lingua).

Ceti sociali

REGINA: monarca assoluta e somma sacerdotessa; ci si rivolge a lei con: «Eterna Salmissra», «Prediletta da Issa».

SOMMI SACERDOTI: molta importanza nel tempio, ma non tanta a corte; «Altissimo».

ALTO CIAMBELLANO: consigliere capo della regina. Se questa lo lascia fare, è la persona che ha in mano le redini del paese; «Mio signore alto ciambellano».

FUNZIONARI DI CORTE: burocrati che si occupano dei vari aspetti del governo. Molta gelosia e battibecchi fra loro; «Mio signore» seguito dal nome e dalla mansione.

PERSONE COMUNI: chiamate per nome.

SCHIAVI: «tu» oppure «schiavo».

Nota sulla regina: La droga che usa per restare perennemente giovane è anche un potente afrodisiaco e poiché la deve assumere tutti i giorni, è in continuo stato di eccitazione (la droga inibisce la gravidanza). È questo che rende docili quasi tutte le regine: impegnate come sono a soddisfare le loro voglie non hanno tempo da dedicare al governo del paese. I doveri dei funzionari consistono in gran parte nel soddisfare la regina. C'è anche una scuderia di schiavi tenuti a questo scopo. Altre droghe li rendono potenti in

modo innaturale.

Nota sulle droghe: Gli antidoti ai vari veleni danno in genere assuefazione. Per questo molti nyissan sono sempre euforici o mezzo addormentati. Il tasso di natalità è bassissimo perché gli uomini sono troppo intontiti per provare interesse per il sesso. Le donne nyissan ricorrono di frequente agli schiavi e il lesbismo è piuttosto comune.

Norme di comportamento

Molto formali ed elaborate. Non si mostra apertamente ostilità. Sibilare è considerato segno di rispetto.

Festività

Erastide: non tanto importante in Nyissa.
Giorno del Serpente: compleanno di Issa.
Giorno di Salmissra: compleanno tradizionale della regina.
Festival dei veleni: il giorno in cui Salmissra bacia un cobra (prima assume una droga speciale che rende il suo odore gradevole ai serpenti, in modo da non essere morsa).

Pratiche religiose

Hanno molto a che fare con i serpenti. Nel Giorno del Serpente il tempio brulica di persone nude avvinte a serpenti non velenosi. I serpenti tenuti come animali d'affezione fungono da dei della casa. E così via.

[1] Salmissra prende spunto in parte da Cleopatra e la società nyissan fa pensare un po' a quella egizia. Nella Saga dei Belgariad i nyissan sono degli zoticoni, ma nell'Epopea dei Mallorean Sadi si rivela un personaggio importante, come pure Zeth.
[2] Un evidente riferimento alle rovine di Angkor Wat, in Cambogia.
[3] Quando si dice essere spocchiosi!

I Regni Angarak

Poiché la loro storia è strettamente intrecciata, sarebbe poco

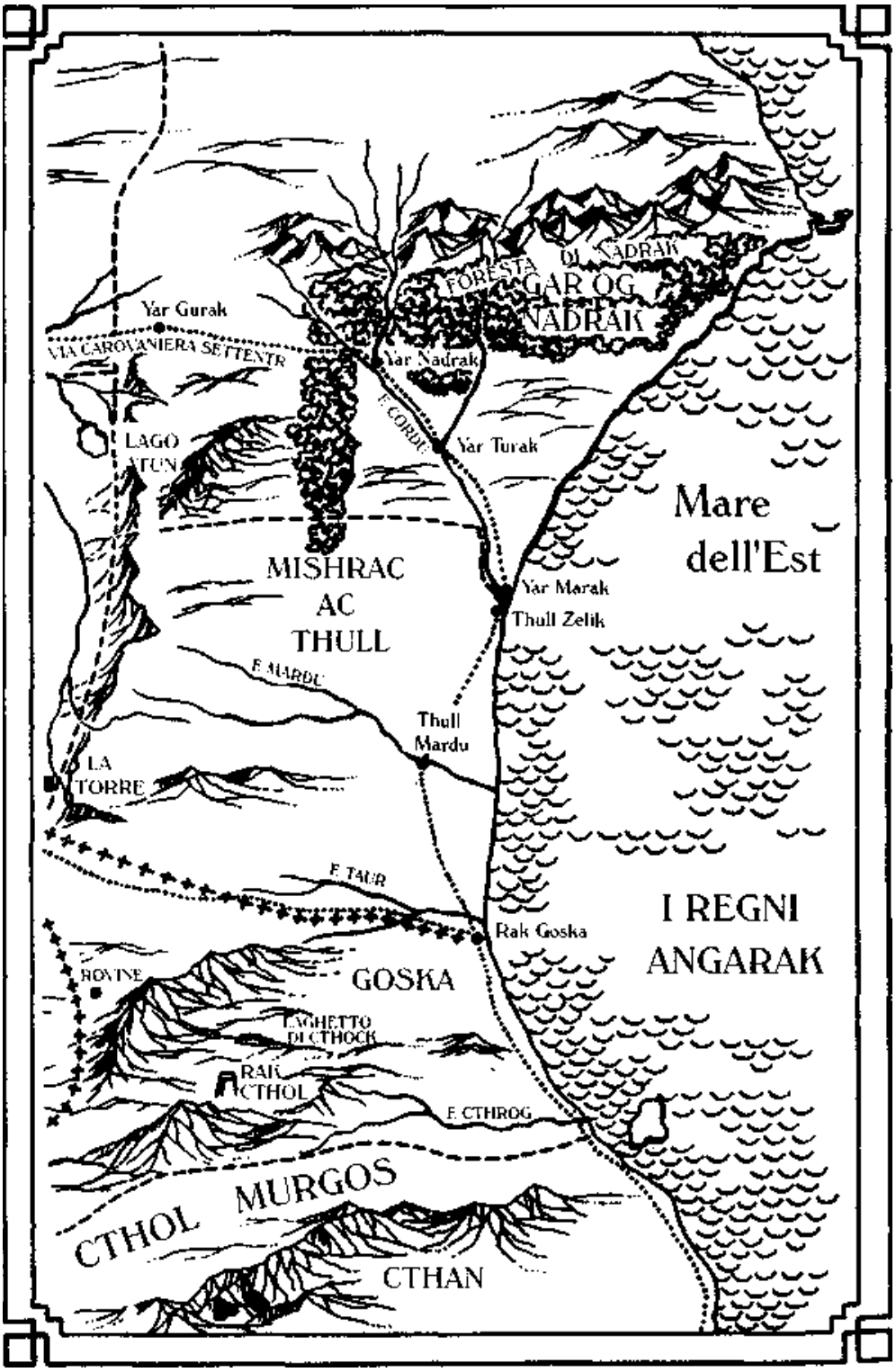
pratico e ripetitivo trattare i Regni Angarak separatamente. Le differenze culturali tra nadrak, thull e murgos sono minime e la politica è unitaria, tanto da poter considerare i singoli regni poco più che distretti amministrativi di un'unica nazione.

Geografia

I Regni Angarak, e cioè Gar og Nadrak, Mishrak ac Thull e Cthol Murgos, occupano la parte orientale del continente. Caratteristiche principali: vaste zone di montagne impervie, steppe brulle e desolate terre incolte. L'unica ricchezza del suolo è costituita dai minerali, ma gli angarak non li hanno mai sfruttati a fondo.

A nord: Gar og Nadrak

È coperto da vaste foreste nella zona centrosettentrionale, mentre la parte nordorientale è occupata da montagne imponenti. A sudest si estendono le brughiere che arrivano fino alle rive del Mare dell'Est. I due fiumi principali, il Cordu e il Drak on Du, scorrono in direzione sudest e si uniscono a Yar Turak, al centro delle brughiere, formando il Grande Fiume Cordu. Questo sfocia in mare tra le due città gemelle di Yar Marak e Thull Zelik, punto d'arrivo della Via Carovaniera Settentrionale. L'unico altro centro abitato di una qualche rilevanza, a parte la capitale Yar Nadrak, è la città fortificata di Yar Gurak, al confine nordoccidentale con la Drasnia. Si ritiene che a nordest si trovi il Ponte di Terra che porta alle distese sconfinate di Mallorea, anche se i nadrak si rifiutano di confermarlo. La prova che questo «ponte» esiste è data dall'ampia presenza di merci provenienti da Mallorea (soprattutto seta, spezie e gioielli) e dalle testimonianze dei nostri amici cherek, secondo i quali gli angarak sono pessimi marinai e comunque possiedono navi adatte solo alla navigazione costiera, non adatta per affrontare il mare aperto.



Al centro: Mishrak ac Thull

Il confine occidentale con l'Algaria è segnato da montagne le cui colline pedemontane sono dense di foreste. A parte il Fiume Cordu, che delimita il confine con Gar og Nadrak, l'unico altro fiume è il Mardu. La capitale, Thull Mardu, sorge su un'isoletta di questo fiume, a qualche centinaia di

leghe dalla costa. Vaste praterie si stendono a nord del Fiume Mardu e ultimamente vi sono state viste pascolare mandrie di grandi dimensioni (probabilmente in seguito alla carestia di carne provocata dalla disastrosa avventura degli angarak in Occidente). A sud, oltre le colline scarsamente alberate, si stende il vasto Deserto di Murgos. Il confine meridionale è segnato dal Fiume Taur.

A sud: Cthol Murgos

È il Regno Angarak più brullo e meno invitante. Il porto di Rak Goska, alla foce del Taur, è l'unica città di una certa dimensione, a parte la capitale religiosa, Rak Cthol, ed è il punto di arrivo orientale della Via Carovaniera Meridionale.

A causa dell'aridità, l'agricoltura è minima e i murgos devono importare praticamente tutti i prodotti alimentari. Lungo la costa si stendono, per una profondità di cento leghe circa, terre incolte e inospitali, poi una fascia collinare con scarse foreste, oltre la quale non c'è che brullo terreno montuoso, completamente disabitato.[1]

Sembra che nella preistoria, il Deserto di Murgos, largo forse cento leghe e lungo trecento, fosse un enorme mare interno, prosciugatosi a causa di un cataclisma o per un drastico cambiamento climatico e poi inariditosi gradatamente. Ora è composto da infinite distese salate inframmezzate da enormi banchi di sabbia nera e ammassi di lastre di basalto. Da qualche parte al centro del deserto c'è il Laghetto di Cthock, un lago maleodorante saturo di sali chimici, talmente malefico che perfino gli avvoltoi di Cthol Murgos sono spesso sopraffatti dalle sue esalazioni mentre lo sorvolano, tanto da cadervi dentro e morire. Il bordo del lago è un pantano ribollente, agitato in continuazione da erbe fetide che spuntano dalle viscere stesse della terra.

Verso ovest si erge la cima solitaria su cui svetta Rak Cthol, la capitale religiosa dei murgos. Il monte è di basalto molto liscio e l'unico modo di accedere alla città è una strettissima strada rialzata e molto inclinata, che risale al lontano passato: intere generazioni di schiavi hanno dato la vita per costruirla. Le pareti della città sono alte quanto la montagna e ciò che si trova al suo interno è un mistero, giacché gli estranei non possono entrarvi.

Come per Nyissa, il confine meridionale di Cthol Murgos è indistinto. A occidente si ergono impervie montagne, brulle e disabitate.

Popolazione

Pur essendo tutti angarak, ci sono sottili differenze fra gli abitanti dei tre Regni Orientali e fra loro e i mallorean (anch'essi angarak) che vivono in orde innumerevoli nelle terre oltre il Mare dell'Est, non segnate su alcuna carta.

I NADRAK

Tutti gli angarak sono portati alla guerra, ma sono stati i nadrak a condurre le campagne secolari che nel corso del terzo millennio hanno continuamente messo a dura prova i confini di Drasnia e Algaria. Per fortuna sono anche avidi, e questa loro caratteristica ha reso possibile l'apertura della Via Carovaniera Settentrionale tra Boktor e Yar Marak. Grazie al commercio e ai contatti che ne sono derivati, è stato possibile per noi ricavare informazioni sia sui nadrak che sui thull, i murgos o i grolim. I cacciatori nadrak percorrono le vaste foreste del nord, procacciando le magnifiche pellicce per cui Gar og Nadrak è giustamente famosa. I minatori, a differenza di quelli murgos, disdegnano il lavoro degli schiavi e scavano oro e pietre preziose con le proprie mani. Entrambi apprezzano le buone bevute e gli agenti drasnian, fingendosi mercanti, seduti al tavolo di qualche bettola, hanno usato per secoli questa caratteristica a proprio vantaggio, estorcendo facilmente informazioni sulla dislocazione delle truppe.

L'attuale re dei nadrak è Drosta lek Thun, un uomo eccitabile sulla quarantina, che si è sforzato di rendere la corte di Yar Nadrak un po' più elegante e civile, ma gli ambasciatori dei Regni Occidentali sanno che sotto lo smalto superficiale Drosta è un sovrano infido e pericoloso.

Si calcola che ci siano da 3 milioni e mezzo a 4 milioni di nadrak.

I THULL

Questi angarak del centro tendono a essere tracagnotti e poco perspicaci. Abbiamo notato che in battaglia si affidano più alla forza bruta che all'astuzia. Nei commerci mostrano la diffidenza tipica delle persone poco intelligenti ed è pericoloso trattare con loro, perché al minimo sospetto di imbroglio diventano preda di furie omicide.

Forse la migliore indicazione del loro carattere è il fatto che lo sport preferito sono le gare testa-contro-testa, spesso fatali a entrambi i partecipanti.

Questo popolo è prolifico, forse come risultato del leggendario appetito

delle sue donne, dalle forme generose.

L'anziano re dei thull, Clota Hrok, resta ben saldo sul trono di Thull Mardu, nonostante gli sforzi del figlio primogenito Gethel per persuaderlo ad abdicare.[2]

I MURGOS

Sono gli angarak più selvaggi. Tutti gli uomini murgos sono guerrieri e indossano abitualmente l'armatura. Sono più robusti dei nadrak, ma non massicci come i thull.

Forse lo squallore della loro patria ha influito sul carattere. Sono talmente laconici da cadere nella rudezza, e questo rende difficile commerciare con loro. Non è insolito per un mercante murgos trattare senza dire nemmeno una parola: esamina la merce, mette una certa quantità d'oro sul tavolo e, se la controparte obietta sulla somma, se lo riprende e se ne va.

I murgos non parlano mai della loro capitale religiosa a Rak Cthol (non ne ammettono nemmeno l'esistenza) e ampi territori del loro paese inospitale sono proibiti ai forestieri.

Si dice che la popolazione murgos sia molto più numerosa dei pochi esemplari che si vedono lungo la Via Carovaniera Meridionale o per le strade di Rak Goska, e si sospetta l'esistenza di grandi città fra le montagne del sud, oltre il Fiume Cthrog. Poiché non è permesso addentrarsi in quelle zone, però, non è possibile verificarlo.

Le donne sono tenute rigidamente confinate e non si vedono in pubblico, nemmeno le bambine. Viaggiatori e mercanti che visitino le case murgos devono tenersi lontani dalle stanze contrassegnate da porte nere. Violare i quartieri assegnati alle donne è un invito alla morte immediata.

Il re dei murgos è Taur Urgas, uomo dalla salute malferma che governa il paese con una morsa di ferro.

I MALLOREAN

In Occidente si sa ben poco di questo strano popolo. Di tanto in tanto si incontrano mercanti mallorean a Yar Marak, a Thull Zelik o a Rak Goska. Poiché parlano un dialetto angarak incomprensibile a noi occidentali, la comunicazione diretta è quasi impossibile. Non si conosce l'esatta estensione dell'impero Mallorean, ma i termini che vengono tradizionalmente usati, «illimitato», «vastissimo», «sconfinato», danno un'idea delle sue dimensioni.

Gli agenti segreti drasnian, che dall'epoca in cui venne tracciata la Via

Carovaniera Settentrionale hanno sondato le caratteristiche dei Regni Angarak camuffati da mercanti, hanno dedicato secoli a scoprire il mistero dei mallorean, ma con scarso successo. La loro perseveranza è stata tale che hanno comunque raccolto qualche informazione: fisicamente i mallorean sembrano angarak tipici, meno alti dei nadrak, meno tozzi dei thull, non altrettanto muscolosi dei murgos; in presenza dei grolim (i sacerdoti di Torak, il dio angarak) mostrano apprensione, e questo fa pensare che Mallorea sia una teocrazia dominata dai grolim con il terrore.

> L'unico mallorean che abbia svolto un ruolo significativo nella storia dell'Occidente è stato il conquistatore del quarantanovesimo secolo, Kal Torak, che guidò l'invasione dei mallorean e degli angarak occidentali e venne sconfitto nella famosa battaglia di Vo Mimbre. Il prefisso «Kal» è intraducibile, ma sembrerebbe che il significato dell'intero nome sia «Braccio di Torak», o anche «Spirito di Torak». La superstizione popolare che si sia trattato del . dio Torak in persona è, ovviamente, una sciocchezza.

I GROLIM

Sono i sacerdoti onnipresenti nei Regni Angarak. Poco si sa di loro, tranne per deduzione, poiché si rifiutano assolutamente di parlare con i non angarak. Non si sa che aspetto abbiano, poiché sono perennemente avvolti in ampie vesti nere con cappuccio e portano sul volto le agghiaccianti maschere di acciaio che sono il segno del loro rango e che si suppone riproducano il volto del dio Torak.

Non si sa se i grolim vengano scelti fra la popolazione o se appartengano a una tribù a parte. Gli sforzi degli agenti drasnian per saperlo sono stati vani: anche il nadrak più ubriaco, infatti, non ne parlerà mai.

C'è il sospetto che i grolim non siano esclusivamente maschi; infatti dopo la battaglia di Vo Mimbre vennero trovati cadaveri di sacerdotesse. Quale che sia la loro natura e la loro origine, comunque, essi dominano la vita degli angarak. Le orrende orge con sacrifici umani che caratterizzano la loro religione vengono presiedute dai grolim e le vittime non sono soltanto schiavi, come si presume in Occidente. Anche il più remoto villaggio nadrak e thull ha il tradizionale altare nero di Torak, chiazzato del sangue che per millenni vi è stato versato.

Si suppone che da qualche parte ci sia una specie di sommo sacerdote, ma non se ne ha la certezza.

Storia

Poco si sa dei primi millenni di questo popolo. Pare che la loro migrazione da Mallorea attraverso il Ponte di Terra all'estremo nord sia avvenuta a cavallo tra il secondo e il terzo millennio, molto più tardi che per i popoli dei Regni Occidentali.

Il primo contatto tra questi ultimi e gli angarak avvenne, come accade quasi sempre per i primitivi, con una guerra. Durante il terzo millennio i nadrak scatenarono continui attacchi contro Drasnia e Algaria, fino alla grande battaglia senza nome nella Drasnia orientale più o meno nel venticinquesimo secolo e che segnò la decisiva sconfitta dei nadrak. Questo bloccò l'espansionismo angarak in quella zona fino all'epoca di Kal Torak.

Quando le relazioni tra Gar og Nadrak e Drasnia si normalizzarono (verso la fine del terzo millennio), tra le due nazioni si instaurarono i commerci, facilitati dalla costruzione della Via Carovaniera Settentrionale, più come dato di fatto che per un accordo formale tra i due regni.

Solo nel 3219 i due re si incontrarono in un grande accampamento sul confine, in un punto della Via Carovaniera, per formalizzare ciò che era nato spontaneamente dall'esigenza degli scambi. I re Reldik III di Drasnia e Yar grel Hrun di Gar og Nadrak conclusero un accordo che fu per duemila anni la disperazione dei mercanti tolnedran: solo alle carovane drasnian era concesso percorrere i tratti nadrak della Via Carovaniera Settentrionale e, reciprocamente, soltanto le carovane nadrak potevano entrare in Drasnia. I negoziatori tolnedran cercarono invano di spezzare questo duplice monopolio, ma Tolnedra dovette cercare un'altra strada di accesso all'Oriente.

Con l'aiuto degli schiavisti nyissan, che avevano contatti regolari con i murgos, gli addetti commerciali tolnedran riuscirono infine a intavolare dei negoziati a Rak Goska che, per la laconicità dei murgos, furono oltremodo difficili e si protrassero a intermittenza per settant'anni. Infine, nel 3853, venne raggiunto l'accordo in base al quale nacque la Via Carovaniera Meridionale, tra Tol Honeth e Rak Goska. È un percorso ostico, e la metà delle carovane che vi si impegnano vanno perdute. I murgos la pattugliano scrupolosamente e basta che qualcuno abbandoni la pista, a volte malamente segnata, perché gli balzino addosso con estrema ferocia.

L'unica strada alternativa è chiusa per sempre, infatti dovrebbe attraversare la Valle di Aldur, tracciando una linea retta fra Tol Honeth e i confini

di Mishrak ac Thull, e gli algar si rifiutano ostinatamente di permettere contatti con gli angarak attraverso la loro frontiera orientale.

I mercanti sono sempre stati i migliori amici degli storici, e in una situazione dove il commercio è così gravemente limitato, le informazioni restano scarse, quindi per quanto riguarda gli angarak dobbiamo basarci in gran parte su deduzioni e supposizioni.

Essenzialmente, ci sono tre tribù (o quattro, se si considerano i grolim come un popolo a parte) che sono migrate da Mallorea alla fine del secondo millennio. Tra gli angarak e gli alorn del nord da sempre esiste un'inimicizia antica di cui non conosciamo i motivi, e per mille anni hanno cercato di penetrare in Drasnia e in Algaria, venendo sempre respinti. Con il tempo tali ostilità sono diminuite al punto da permettere un minimo di contatti fra gli angarak e i popoli occidentali.

Nel quinto millennio, le orde mallorean agli ordini di Kal Torak hanno attraversato il Ponte di Terra, unendosi a nadrak, thull e murgos nell'invasione dell'Occidente. Gli angarak sopravvissuti alla battaglia di Vo Mimbre sono fuggiti tornando ai loro regni lungo le coste del Grande Mare dell'Est e per circa un secolo si è protratto uno stato di guerra virtuale lungo i confini, con scaramucce e imboscate da ambo le parti.

A poco a poco le relazioni si sono normalizzate, con la conseguente ripresa dei commerci. Ci sono voluti però cinquecento anni perché quei testardi dei murgos permettessero la riapertura della Via Carovaniera Meridionale, decisione presa a sorpresa quasi da un giorno all'altro, e da quel momento sono cominciate ad arrivare anche carovane da oriente, e per le strade di Tol Honeth ora si vedono comunemente mercanti murgos in cotta di maglia con i portatori thull.

Gli allarmisti sostengono che questi angarak altri non sono che spie che sondano il terreno in vista di una nuova invasione, ma i nostri mercanti al sud e quelli drasnian al nord non hanno notato insolite attività militari, e il numero degli angarak occidentali è talmente limitato che, senza l'aiuto di Mallorea, non potrebbero sperare di intraprendere un'altra campagna contro l'Occidente. Kal Torak è morto. Senza un tale capo non è verosimile che i mallorean si uniscano agli angarak occidentali in un'avventura disperata, dopo quella che in passato li ha quasi sterminati.

[1] I tolnedran non sapevano dell'esistenza del Cthol Murgos meridionale.

[2] Nell'Epopea dei Belgariad, Gethel sale al trono.

Gar og Nadrak

Sistema monetario

Tutte le monete coniate nei tre regni sono universali e hanno sul recto l'effigie di Torak (il conio è originario di Mallorea).

ORO

Per le transazioni maggiori gli angarak usano grossi lingotti d'oro.

1. Lingotto da 10 libbre chiamato «un dieci» = 20.000 dollari circa.
2. Lingotto da 5 libbre, chiamato «un cinque» = 10.000 dollari circa.
3. Lingotto da una libbra chiamato «libbra oro» = 2000 dollari circa.
4. Lingotto da 1/2 libbra, chiamato «marco oro» = 1000 dollari circa.
5. Moneta da 4 once chiamata «pezzo oro» = 500 dollari circa.
6. Moneta da 2 once chiamata «mezzo pezzo oro» = 250 dollari circa.
7. Moneta da 1 oncia chiamata «un quarto oro» = 125 dollari circa.
8. Moneta da 1/2 oncia chiamata «segnacolo oro» = 62, 50 dollari circa.

ARGENTO

1. Moneta da 4 once = 25 dollari circa.
2. Moneta da 2 once = 12,50 dollari circa.
3. Moneta da 1 oncia = 6,25 dollari circa.
4. Moneta da 1/2 oncia = 3,125 dollari circa.

RAME

Monete chiamate «rami» che valgono la centesima parte di una moneta d'argento da 1/2 oncia.

Abbigliamento

UOMINI

Pantaloni, giacche di pelle, stivali a metà polpaccio, berretti di pelo (tipo unni o mongoli). Sopravvesti di panno fino alla caviglia, con cintura. Quando fa molto freddo pellicce. D'estate capi in pelle. Per i luoghi chiusi abiti di lana, seta o lino. Il colore dominante è il nero.

Armatura: corazze ed elmi a punta. Giacche di pelle su cui sono cucite piastre di acciaio per proteggere spalle e braccia. Alcune con pantaloni. Spade lunghe e leggermente curve. Pugnali.

DONNE

Abiti di materiali piuttosto pesanti, molto ornati e che nascondono il corpo. Pellicce.

Organizzazione sociale

Più liberi rispetto agli altri angarak. Cacciatori, boscaioli e minatori tendono a essere spiriti liberi, padroni di sé, rispondono direttamente al re. Gli altri si raccolgono in clan e dipendono dal capoclan. La dote è alla rovescia: si paga il padre per avere la figlia, da qui l'interesse nel commercio e nel profitto.

Nota sugli schiavi:[1] Tra i nadrak, gli schiavi esistono solo come assicurazione sulla vita: chi viene scelto per i sacrifici compra uno schiavo o una schiava da mandare al proprio posto. Quindi, anche se lavorano, non sono maltrattati. Gli uomini liberi in genere sono esonerati perché le vittime dei sacrifici sono scelte all'interno dei clan (un certo numero per ognuno).

Ceti sociali

RE: sottomesso a Torak, deve obbedire agli ordini che gli portano i grolim da Mallorea.

JARL (conti): i capoclan sottomessi al re.

SIGNORI DELLA GUERRA: castellani e condottieri di gruppi di guerrieri, sottomessi agli jarl.

GUERRIERI: obbediscono ai signori della guerra.

CONTADINI: lavorano la terra, ma non sono esattamente servi della gleba. Vengono impiegati anche come soldati.

UOMINI LIBERI: mercanti, boscaioli, cacciatori, minatori. Possono essere molto ricchi. Per lo più abitano in città.

Modi di rivolgersi

RE: «Augusta Maestà».

ALTRI NOBILI: «mio signore».

GUERRIERI: «impavido», o «possente» davanti al nome.

UOMINI LIBERI: «minatore», «mercante», eccetera davanti al nome.

CONTADINI: per nome.

SCHIAVI: «tu» o «schiavo». Mai chiamati per nome.

Norme di comportamento

I nadrak sono spavaldi, chiassosi e battaglieri. Sono i più . gradevoli fra gli angarak e quelli che hanno meno paura dei grolim. Amano bere e far soldi.

Tutte le società angarak sono crudeli e le esecuzioni pubbliche (oltre ai sacrifici) sono divertimenti comuni. Sono guerrieri fanatici e tendono a essere mutevoli ed eccitabili in battaglia. I nadrak non sono attendibili. Il matrimonio avviene per compravendita e le donne non hanno diritti.

Festività

Festival di Torak: il presunto compleanno di Torak; qualche sacrificio.

Giorno del Luogo di Dolore: data di una grande battaglia in Drasnia; un'orgia di sacrifici.

Giorno della Ferita: commemorazione delle bruciature inferte a Torak dal Globo; molti sacrifici.

Giorno dell'Esodo: si commemora quando Belgarath, Cherek e i ragazzi recuperarono il Globo e Torak distrusse Cthol Mishrak; molti sacrifici.

(Erastide non è festeggiata nei Regni Angarak.)

Mishrak ac Thull

Sistema monetario

Vedi Gar og Nadrak. Fra i thull è molto usato il baratto.

Abbigliamento

L'abito standard dei thull per maschi e femmine è una tunica al ginocchio, con cintura, maniche fino al gomito, di materiali diversi. Morbide calzature di pelle. D'inverno mantelli di pelliccia e stivali di feltro. L'armatura è una cotta di maglia completa di elmo. Armi: spadone, mazze e asce.

Organizzazione sociale

I thull tendono a essere stupidi e hanno un senso dell'umorismo quasi in-

fantile, che scade a volte nel volgare.

Le città sono raggruppamenti di quartieri poco più grandi di villaggi, le fattorie sono povere a causa dello strato sottile del terreno e i contadini riescono a produrre qualcosa solo spezzandosi la schiena con il lavoro. Per tradizione la maggiore fonte di guadagno è l'attività di portatori per i nadrak e i murgos. Quando svolgono questo compito non viene richiesto loro di combattere, anche se sono in grado di farlo, se riuniti in compagnie con i propri condottieri.

Le donne sono sessualmente voraci e l'infedeltà è talmente comune da non venire nemmeno presa sul serio, e probabilmente è scatenata dal pesante fardello che Torak impone loro: i thull vengono infatti sacrificati dieci volte di più dei nadrak e dei murgos. Dato che le donne gravide sono esenti, è prudente per una donna thull mantenersi in questa condizione.

Anche loro si servono degli schiavi come sostituti per i sacrifici. Alcuni thull intraprendenti hanno istituito vasti recinti di schiavi a sud di Mishrak Mardu, dove tengono rinchiusi quelli che comperano a poco prezzo dai murgos (perché sono vecchi o ridotti male) per poi rivenderli ai thull che ne hanno bisogno. Vengono addirittura formate grandi carovane di questi sventurati che procedono al seguito dei grolim che girano per il paese alla ricerca di vittime sacrificali. Quando un thull viene scelto, va da un venditore di schiavi e si compera un sostituto.

Si può immaginare come la vita dei thull sia costantemente dominata dalla paura di essere scelti. La furia omicida che a volte li sconvolge ne è una reazione.

Al momento attuale probabilmente sono 5 milioni.

Ceti sociali

RE: titolo ereditario; ci si rivolge a lui con: «Vostra Maestà».

SIGNORI DELLE MARCHE: Nobili più o meno importanti, a seconda della ricchezza; «Vostra Signoria».

GUERRIERI: formano un esercito piuttosto ampio, usato per catturare le vittime sacrificali in fuga; «Vostro Onore».

GUPTOR («uomini ricchi», in thullish); «Vostro Onore».

PERSONE COMUNI: agricoltori, portatori e altro, chiamati per nome.

SCHIAVI: mai usati per il lavoro (i thull fanno tutto da soli), ma per un unico scopo; non vengono mai chiamati, ma pungolati o frustati.

Norme di comportamento

I thull non hanno elaborato qualcosa di simile a un'etichetta. Tendono a essere cupi e imbronciati e temono i grolim (lo humour di cui abbiamo detto è solo una specie di sfogo). Le donne sono sempre disponibili a copulare.

La corte a Thull Mardu è poco più di una grande casa dove il re impartisce ordini come un fattore sendarian, senza la minima formalità.

Festività e pratiche religiose

Vedi Gar og Nadrak.

[1] Con lo svilupparsi del personaggio di Velia ci sono stati cambiamenti significativi.

Cthol Murgos

Sistema monetario

Vedi Gar og Nadrak.

Abbigliamento

Gli uomini portano sempre l'armatura. Cotte di maglia fino al ginocchio, pettorali, elmi a punta, tutto tinto di rosso e coperto da sopravvesti nere che scendono a metà polpaccio. Stivali robusti. Grossi spadoni e mazze in battaglia, altrimenti spade più piccole, anche pugnali. Su elmi e sopravvesti ornamenti che indicano il rango.

Le donne sono sempre tenute rinchiuse negli harem. Le vesti sono di tessuto sottile e diafano.

Organizzazione sociale

È una società militare rigidamente organizzata, divisa in compagnie, battaglioni, reggimenti eccetera. La parte conosciuta di Cthol Murgos, particolarmente la corte a Rak Goska, è come un palcoscenico su cui si finge, per gli occhi dei forestieri, di essere una società normale. Anche i mercanti

appartengono ai ranghi militari e sono spie. Tutto il lavoro è svolto dagli schiavi.

Le vere città si trovano a sud. Si tratta in realtà di postazioni militari e sono sconosciute agli occidentali, come pure alcune popolazioni del luogo, molto primitive, che forniscono gli schiavi.

Gli uomini hanno fino a quattro mogli. Un modo per ottenere promozioni è procurare tantissimi figli.

Durante la grande invasione angarak un'enorme colonna di murgos tentò di colpire Tolnedra da sud, ma tra le montagne fu fermata da un'improvvisa tempesta di neve primaverile. Se fossero riusciti nel loro intento, l'Occidente sarebbe caduto.

Popolazione totale: probabilmente dieci milioni, di cui forse 70.000 a Rak Goska, mezzo milione a Rak Cthol, il resto nel sud.

Nota su Rak Cthol: Capitale cerimoniale dei murgos, è l'ultimo bastione angarak a occidente. I re di Gar og Nadrak e di Mushrak ac Thull sono soggetti al re di Cthol Murgos, che impartisce gli ordini ricevuti dal dio Torak tramite i grolim. A Rak Cthol ce ne sono moltissimi, infatti la città ospita, oltre alla corte del re, il più importante tempio di Torak in Occidente, dove il dio soggiornò mentre preparava l'invasione (la sua residenza normale è in Mallorea). È qui che Zedar, consigliere personale di Torak, ha la base delle sue operazioni[1] e istruisce nell'arte della stregoneria un gruppo selezionato di grolim.

Ceti sociali

RE: comandante in capo; ci si rivolge con: «Potente braccio di Torak», «Vostra Altezza».

GENERALI, COLONNELLI, CAPITANI, LUOGOTENENTI ECCETERA: (a quelli di loro che hanno contatti con l'estero vengono assegnati vari titoli nobiliari che in patria non significano nulla); dal re sono chiamati «mio generale», «mio colonnello» e così via, oppure «Sir».

GUERRIERI COMUNI: chiamati in base al grado.

SCHIAVI: pungolati come bestiame.

Festività e pratiche religiose

Vedi Gar og Nadrak.

I murgos sono bigotti fanatici.

Appendice I: Mallorea

È grande quanto il subcontinente occidentale e conta approssimativamente 25 milioni di abitanti. Per numero, potrebbero facilmente sopraffare l'Occidente, ma spostare un'intera popolazione e disporla strategicamente va al di là delle capacità dei grolim.

Sistema monetario

Vario. È rarissimo che le monete mallorean compaiano in Occidente.

Abbigliamento

Unisex. Dipende dalle latitudini: soprattutto tuniche come quelle dei thull; più a nord si coprono di più.

Corazza con pettorale, bracciali, gambali. Elmi con visiera. Ampi scudi, lance dalla lama larga, spadoni.

Organizzazione sociale

Mallorea è una teocrazia dominata completamente dai grolim. Torak ha un tale ego da rifiutare ai mallorean qualsiasi grado di nobiltà. È tutta gente comune e moltissimi vivono in uno stato simile alla servitù.

Non ci sono città, la gente abita in villaggi o fattorie.[2] I grolim amministrano i distretti.

Le uniche distinzioni permesse (a parte lo status dei grolim) sono i gradi militari: generale (capo di una divisione), a cui ci si rivolge con «mio signor generale»; colonnello (capo di un reggimento), «grande colonnello»; capitano (capo di una compagnia), «mastro».

Norme di comportamento

I mallorean sono bruschi e perfino brutali verso i subordinati, servili con i superiori. È un popolo crudele, che riflette le pratiche religiose. Le rare volte che vengono a contatto con uno straniero tendono a essere gentili, perfino amichevoli, perché non ne conoscono il preciso ceto sociale.

Festività e pratiche religiose

Vedi Gar og Nadrak.

[1] Nei libri abbiamo aggiunto i personaggi di Ctuchik e Urvon.
[2] Questo è stato cambiato. Mal Zeth è probabilmente più grande di Tol Honeth.

Appendice II: i grolim

Formano un ordine (o tribù) a sé. Sono alti, snelli, dal colorito bruno. La voce risuona cavernosa e agghiacciante da dietro le maschere. Enormemente ricchi, poiché nei paesi angarak la riscossione delle decime è pesante e confluisce tutta ai grolim.

Si calcola che siano in tutto 3-4 milioni.

Abbigliamento

Saio nero da monaci, con il cappuccio sempre alzato. Maschera di acciaio che forma un elmo completo. Spesso indossano cotte di maglia sotto il saio e portano pugnali o spade.

Organizzazione sociale

Comunità religiose in Mallorea e nel sud di Cthol Murgos, proibite agli altri, dove i grolim allevano i figli e continuano gli studi. Nei Regni Angarak dell'ovest hanno grandi case dove vivono con una parvenza di normalità.

La struttura sociale ricorda quella della Chiesa cattolica.

Sommo sacerdote (papa): vicario di Torak. Mago alla stregua di Belgarath, Zedar e gli altri; è anche immortale. Si chiama Ctuchik. Torak lo ha scelto dopo essere stato menomato dal Globo e lo tiene come servo e allievo. Conosce il segreto della Volontà e della Parola, ma usa di più formule oscure. Evoca demoni e mostri a suo piacimento. Sa come evitare le restrizioni sul potere della Parola (può distruggere creando un fuoco nel corpo della vittima o una lancia nel suo petto e cose simili).[1]

Favoriti del dio Drago (cardinali): sono dodici, anch'essi maghi, ma non così potenti. Possono cambiare aspetto e in particolare espandersi, spo-

stando le proprie molecole fino a diventare dieci volte più grandi. Vivono circa mille anni e amministrano ampie regioni.

La gerarchia prosegue con figure simili ad arcivescovi, vescovi, monsignori, a cui spetta l'amministrazione, rispettivamente, di distretti grandi, distretti piccoli, città. I sacerdoti e le sacerdotesse comuni svolgono il lavoro vero e proprio: controllano i villaggi, viaggiano come messaggeri, compiono i sacrifici, scelgono le vittime. Si vestono come la gente attorno a loro e fungono da spie.

Tutti i grolim praticano la stregoneria a vari livelli, dai trucchi più semplici agli interventi davvero potenti di chi ha un rango più elevato. Riescono a tenere sotto controllo molti mostri ma non tutti, e li usano ai propri fini. Sono di fatto la Gestapo di Torak.

Pratiche religiose

Gli angarak temono la propria religione, e ne hanno motivo. Essere chiamati al tempio vuol dire venire sacrificati. Con Torak hanno un rapporto di schiavi e padrone. I grolim, che selezionano le persone da sacrificare, a volte usano questo potere per vendette personali; alcuni di loro si lasciano corrompere. Anche le offese religiose sono punite con la morte (parlare in modo irrispettoso di Torak, colpire un grolim e altro).

Il sacrificio: il sacerdote invoca Torak, poi la vittima viene stesa nuda sull'altare e aperta dalla gola all'inguine; si estrae il cuore, che viene offerto al dio Drago e quindi arso in un braciere di carboni ardenti sull'altare. Tutt'attorno, grandi buche da cui si sprigionano alti falò, in cui sono gettati i corpi. Gli altari non sono mai lavati e il fetore di sangue imputridito e di carne bruciata rende i templi angarak luoghi da incubo, evitati dalla gente. Sono grandi edifici di pietra nera completamente deserti, tranne durante le cerimonie.

[1] Questo è stato ampiamente modificato durante la stesura dei libri.

PARTE TERZA

La battaglia di Vo Mimbre

Estratto dalla prosa epica *Gloria della casa di Mimbre*, del bardo aren-

dish Davoul lo Zoppo.[1]

> Anche se l'autore si è concesso molte licenze poetiche rispetto alla realtà dei fatti, questo brano ha un suo fascino rozzo. Rispetto ad altre opere dove tutti sono maghi e stregoni e gli dei intervengono di persona, qui incantesimi e magie sono ridotti al minimo. I membri del corpo diplomatico imperiale assegnati alla corte di Vo Mimbre, e anche i commercianti che la frequentano, dovrebbero conoscere a fondo questa epica, in particolare il brano qui riprodotto. Gli arend sono convinti che quest'opera, in verità piuttosto pedestre, sia il più grande capolavoro letterario del mondo (è segno di cultura inframmezzare i discorsi con sue citazioni) e ritengono che Davoul abbia ricevuto divina ispirazione. Il deliberato arcaismo nel linguaggio della corte arendish è un riflesso dello «stile alto» influenzato da questo autore.

[1] Questa parte è un pastiche romanzesco e serve a stabilire la psicologia arendish.

Libro settimo

La battaglia davanti a Vo Mimbre

Accadde dunque che il terzo giorno della grande battaglia davanti alle porte di Vo Mimbre l'Orda del Maledetto si raccolse per l'assalto finale. I murgos, orbati del defunto re Ad Rak Cthoros, tenevano il fianco sinistro accanto al Fiume Arend, a est della città. L'orda mallorean, guidata da Kal Torak in persona nella sua torre di ferro nero, era posizionata a nord e costituiva il centro, proprio davanti alle porte della città. A ovest erano disposti i nadrak, sotto Yar Lek Thun, e i thull, sotto Gethel Mardu, tenevano il fianco destro.

E il mattino di quel terzo giorno un grande corno fu udito dalle foreste a nord della città, e un altro rispose dalle colline a est, e un altro ancora risonò entro le mura. Questo soltanto, nulla di più.

Il dubbio assalì i murgos, sgomenti restarono i nadrak, e il cuore dei thull si riempì di terrore. Kal Torak ancora non emergeva dalla sua torre di ferro e i mallorean batterono con frastuono lance contro scudi ed emisero un fiero grido per rincuorare gli alleati.

Dopo che nuovamente si udirono i tre squilli di corno, i cavalieri nadrak, neri nelle loro armature, le spade sguainate, si staccarono dall'Orda, gettandosi a nord. Ritorno non fecero, e dalla buia foresta non salì suono alcuno a svelarne il fato.

I cavalieri murgos si staccarono dall'Orda, puntando a est. Rosse erano le cotte di maglia e crudeli le mazze e le asce. Ritorno non fecero, e le silenti colline non rivelarono ciò che era loro accaduto.

Di nuovo risonò il grande corno da nord, e poi dalle colline a est e anche la città rispose. Ed ecco, debole e lontano, da ovest, oltre la pianura, giunse in risposta uno squillar di trombe e si scorse un luccichio come di sole su acque increspate.

E accadde che Zedar, il mago che sedeva alla destra del Maledetto, lanciò un incantesimo e si sollevò in forma di corvo per scoprire il mistero dei corni. Ma apparve nel cielo una nivea civetta che gli artigli crudeli in lui conficcò sì che, ferito, dovette fuggire per salvarsi la vita.

Un altro incantesimo lanciò Zedar, e in sembianza di maestoso cervo puntò verso nord, ma un grande lupo grigio apparve sul limitare della foresta e, azzannatolo nella carne viva, indietro lo ricacciò, infondendogli timore per la propria vita.

E un'ultima volta si chiamarono i corni tra loro e risposero da ovest le trombe, e il sole luccicò come sopra un grande oceano. Allora le porte di Vo Mimbre si aprirono e ne uscirono i cavalieri mimbrate, protetti dall'acciaio, vivaci i pennoni delle loro lance, e gli zoccoli ferrati dei cavalli provocarono un grande frastuono, come di tuono.

Esultarono i mallorean, servi del Maledetto, esultarono i murgos, i thull e anche i nadrak, e tutti si spinsero avanti per sopraffare facilmente quei cavalieri e prendere la città.

Tremendo fu lo scontro con i cavalieri mimbrate e gli zoccoli dei cavalli e le lame dei cavalieri sbaragliarono la prima fila di nemici, e poi la seconda, ma ancora esultavano i mallorean, esultavano i murgos, i thull e anche i nadrak, giacché i loro nemici diminuivano di numero e scemava la forza dell'impatto. E la gioia albergava nel cuore dei grolim, i tetri sacerdoti di Torak.

Ma ecco che, dalle colline a oriente, avanzò una foresta di lunghe lance impugnate dai drasnian, e da un lato e dall'altro i cavalleggeri algar si scagliavano sui murgos, che non avevano difesa da questi e dalle lance drasnian e dai mimbrate anch'essi a cavallo. Terribile fu il massacro, reso ancora più terribile dai guerrieri ulgos dai volti velati, con bizzarre armature

e armi strane: lunghi coltelli con punte a uncino e lame a sega e orrendi ferri ricurvi e acuminati che penetravano nelle cotte dei murgos e ne succhiavano la vita.

Vide Zedar tutto ciò e corse alla torre di ferro di Kal Torak a implorarlo di uscir fuori, e con la sua sola presenza sopraffare i nemici, ma il Maledetto ricusò.

E a occidente la terra tremò sotto la marcia delle legioni imperiali tolnedran: vennero a disporsi sulla pianura e si chiusero sul fianco destro dell'Orda, sì che i nadrak e i thull dovettero, per fronteggiarle, sottrarre uomini alla furibonda battaglia con i cavalieri mimbrate. E assieme alle legioni erano i feroci guerrieri cherek, portati dalla stessa flotta che aveva condotto i tolnedran da Tol Honeth fino alle rapide sul Fiume Arend, a dieci leghe da Vo Mimbre. Tremende erano le loro azze e gli spadoni.

E ancora corse Zedar alla nera torre di ferro a implorare il Maledetto di mostrarsi alla testa dell'Orda, ma quegli sdegnosamente rifiutò, e lo rimandò alla battaglia.

E accadde che dalla foresta a nord emerse un'armata silente, senza grida né clangori né squilli di tromba, un'ondata dopo l'altra, cupi i volti, grigi i manti di taluni, verde spento quelli di altri. Venne meno il cuore di Zedar nel mirare l'arrivo dei rivan contro cui invano i mallorean si lanciarono, giacché i guerrieri vestiti di verde erano arcieri asturian, e assieme ai rivan anche i sendarian avanzavano. Per i mallorean non ci fu scampo.

Corse allora di nuovo dal suo signore e così gli parlò: «Sappi che il tuo esercito è assaltato di fronte, a mancina e a dritta, e ora giungono coloro che tu maggiormente odi, coloro che tengono Cthrag Yaska. Sì, mio signore, gli stessi rivan si fanno avanti a sfidarti».

E grande fu la collera del Maledetto, e il fuoco arse nel suo occhio destro e anche nell'Occhio Che Non Era, e ai servi ordinò di legare lo scudo al suo braccio menomato e con l'altro brandì l'orrida spada nera, Cthrek Goru, e uscì incontro alla battaglia.

E l'Orda, nel vedere colui che era re e dio, riprese animo, ma subito il suono di un grande corno giunse da nord, e tra i rivan si levò una voce: «Nel nome di Belar io sfido te, Torak, sfigurato e Maledetto. E così pure nel nome di Aldur ti getto in faccia il mio disprezzo. Mettiamo fine al bagno di sangue: sarò io a incontrarti, uomo contro dio, e contro di te prevarrò. Ti lancio la mia sfida: raccoglila o rivelati davanti agli dei e agli uomini per il codardo che sei».

Nella sua furia, Kal Torak frantumò con la spada le rocce attorno a sé,

poi tuonò: «Chi fra i mortali è tanto folle da sfidare il re del mondo? Chi fra voi pretende di combattere con un dio?»

E la stessa voce rispose: «Sono Brand, Guardiano di Riva. Sono io che ti sfido, repellente deucolo deforme, insieme con il tuo fetido esercito. Dispiega la tua forza: raccogli la mia sfida o fuggi e non tornare più ad attaccare i Regni Occidentali!»

Zedar, udite queste parole, diede consiglio al suo signore di non lasciarsi trasportare dalla furia, che gli dei suoi fratelli guidavano quel rivan, e quella sfida era una trappola, ma Kal Torak frantumò altre rocce e gridò: «Bada bene, io sono Torak, re dei re e signore di tutti i signori! Non c'è uomo mortale che io tema e nemmeno temo le vacue ombre di dei a lungo obliati! Distruggerò questo folle rivan ambizioso e i miei nemici scompariranno davanti alla mia ira. Chtrag Yaska tornerà in mio possesso, e con essa il mondo!» E avanzò.

Egualmente avanzò Brand, il Guardiano di Riva, che gettò via il manto grigio e restò con cotta ed elmo, e portava una possente spada e uno scudo ricoperto di rozzo panno. Al suo fianco camminava un lupo grigio e sulla sua testa svolazzava una bianca civetta.

Guardando il lupo, Torak disse: «Vattene, Belgarath, fuggi, se vuoi salva la vita».

La bestia mostrò le zanne e non si mosse.

Poi Torak guardò la civetta e le disse: «Abiura tuo padre, Polgara, e vieni con me. Ti farò mia sposa e regina di tutto il mondo, il tuo potere sarà inferiore solo al mio».

La grande civetta bianca gridò la sua sfida e il suo disprezzo.

«Preparatevi allora a perire tutti!» esclamò Torak, e sollevò Cthrek Goru, che calò ripetutamente contro lo scudo di Brand con colpi tanto possenti che nessun mortale poteva sostenere. Allora entrambi gli eserciti, che muti assistevano alla tenzone, compresero che era una contesa fra dei.

Sotto quei colpi tremendi, cominciò a cedere Brand, e piegarsi lo scudo, ma lupo e civetta insieme emisero un grido come di voce umana, e la forza di Brand si rinnovò.

Allora il Guardiano di Riva lacerò il panno sullo scudo e, meraviglia! al centro stava incastonata una gemma tonda. Grigia era, e grande quanto il cuore di un fanciullo. E alla presenza di Torak principiò a rilucere, sempre più brillante, più brillante, finché quegli indietro si trasse, come al cospetto di un fuoco insopportabile. Gettò via lo scudo e anche la spada, la mano destra a coprire l'occhio destro portò, e sollevò il braccio mancino, ma la

mano più non aveva, solo un moncherino annerito. Fu allora che Brand colpì. Impugnando con le due mani la grigia spada senza nome, non alla gola e nemmeno al petto puntò, giacché era sua conoscenza che non si lede un dio se non dove già una volta è stato leso. Quindi, la conficcò nell'Occhio Che Non Era.

E Torak gridò e via dall'occhio la spada strappò e la gettò lontano, l'elmo si tolse e anche quello gettò, e gli uomini videro il lato abbruciato del suo viso, ed era orrendo oltre ogni dire. E dall'occhio il sangue sgorgò. Di nuovo gridò il dio oscuro, mirando la gemma che già una volta lo aveva straziato, e come albero tagliato alla radice cadde a terra, e il suolo tremò.

Alto un grido di disperazione levarono gli angarak e su di loro gli eserciti dell'Occidente si gettarono, massacrandoli. I nadrak, i thull e i murgos che pervennero a fuggire verso il Fiume Arend, in gran numero dalle sue acque rapide e turbolente furono inghiottiti. Solo pochi l'altra riva raggiunsero, per fuggir quindi verso le impervie terre d'Oriente. I mallorean, invece, non ebbero scampo: accerchiati, infino all'ultimo vennero uccisi, e di notte i guerrieri illuminarono con le torce il campo di battaglia, affinché nessuno restasse vivo. E quando le torce si ammorzarono, nel buio procedettero gli ulgos, e invero nemmeno un ferito sfuggì al loro sguardo atto alle tenebre.

L'alba del quarto giorno rivelò grandi cumuli di cadaveri angarak disseminati sulla pianura, infino dove l'occhio non peritavasi di vedere, e Brand ordinò che a lui adducessero il cadavere del Maledetto. Ma non venne rinvenuto, che nottetempo Zedar per incantesimo era passato non veduto attraverso le schiere nemiche e con sé lo aveva preso.

Brand tenne consiglio con il vecchio il cui nome nessuno conosceva e con la donna dai capelli neri e dalla ciocca bianca, che camminava per il campo come se fosse la regina del mondo. E loro lo avvisarono che Torak non era defunto: l'affondo di Brand sarebbe stato letale contro un uomo, ma costui era un dio. Non era morto: era solo profondamente addormito.

«Quando si desterà?» chiese Brand. «Saperlo io debbo, affinché prepari al suo ritorno i Regni Occidentali.»

Così rispose la donna: «Quando ancora una volta un re della stirpe di Riva siederà sul suo trono; quando il fuoco del Globo di Aldur verrà riattizzato dal suo tocco e le sale del Palazzo di Riva saranno illuminate dalla luce del Globo, allora il dio oscuro si desterà e porterà la guerra contro l'Occidente e contro il re di Riva. E allora accadrà che si incontreranno, proprio come ora vi siete incontrati voi e Torak, e uno ucciderà l'altro, e il

destino del mondo sarà deciso da quell'incontro».

E così Brand manifestò il suo stupore: «Ma la stirpe di Riva più non è, e le sale del Palazzo di Riva sono buie e deserte. Come verrà rinnovata la stirpe che si è estinta? Come può un albero ormai morto dare frutti? E se Torak è un dio, come voi dite, come può la spada del re di Riva, per quanto salda, avere la meglio su di lui?»

La donna rispose: «L'albero morto ha dato i suoi frutti e i semi giacciono celati da molti secoli e ancora per molti lo saranno. Quando sarà il tempo, egli sorgerà per rivendicare ciò che è suo, e il fuoco del Globo di Aldur si risveglierà, dando un segno al vostro popolo che il loro re è tornato».

E aggiunse il vecchio: «La lama e l'elsa della spada del re di Riva furono forgiate da Riva con il metallo di due stelle mandate dal dio Belar, e il Globo di Aldur che ne è il pomo è una creazione di Aldur. Nella spada risiedono gli spiriti di quei due dei e solo con quella spada Torak può essere sopraffatto».

Brand più non obiettò e mise all'opera i suoi eserciti perché ripulissero il campo di battaglia dai cadaveri ammorbanti.

Si recarono intanto da lui i nobili di Arendia, annunciandogli che il re dei mimbrate e il duca degli asturian si erano uccisi in singolar tenzone e proponendogli dunque di divenire il loro sovrano. Ma Brand, informatosi su chi fossero gli eredi dei due bellicosi signori e scoperto che trattavasi di un giovane e di una fanciulla, li convocò alla propria presenza e ordinò loro di convolare a nozze, affinché cessasse lo spargimento di sangue.

«Preferisco morire, che subire il disonore di un matrimonio con siffatta discendente di una genia banditesca!» sbraitò Korodullin, principe di Mimbre.

«Quali che siano i vostri ordini, Guardiano di Riva», replicò con eguale vigore Mayaserana, duchessa di Astur, «se la corda o il coltello o la spada o alte mura o le profonde acque del fiume ancora hanno il potere di togliere la vita, non mi trascinerete nel letto di un degenerato rampollo di ladri e usurpatori.»

Brand non lasciò che il loro orgoglio trionfasse e ordinò che fossero imprigionati insieme in un'alta torre, poi ad altre questioni si dedicò.

E accadde che i re dell'Occidente si riunissero in consiglio in un magnifico padiglione, nell'accampamento davanti alla città di Vo Mimbre, e passarono al vaglio varie questioni: i murgos ancora assediavano la Roccaforte, tra le rovine di Boktor e di Kotu i nadrak ancora stavano acquartierati, tra le paludi del Fiume Mrin i grolim braccavano i drasnian dispersi per

sacrificarli sugli altari di Torak. I re di Cherek, di Drasnia e di Algaria espressero il desiderio che un'unica guida per tutti i popoli d'Occidente, dopo aver placato quegli ultimi crucci legati alla guerra, li traghettasse verso un futuro di pace, e alle loro labbra un nome spontaneamente salì: Brand, il Guardiano di Riva, l'uomo che aveva sconfitto un dio.

Non tutti però furon d'accordo, e il viscido Podiss, emissario della regina Salmissra, proferì parole che fecero infuriare gli alorn, giammai dimentichi dell'orrido assassinio di Gorek il Saggio per mano dei sicari nyissan. L'ambasciatore tolnedran tenne dipoi un lungo discorso che essi trovarono oltremodo offensivo. I Regni Occidentali, vittoriosi sulle armate del dio Drago, parevano incapaci di affrontare la pace.

Allora il Venerabile Gorim di Ulgo così parlò: «Cari fratelli, che lo spirito di Torak non possa rallegrarsi per la nostra divisione! Le parole di rancore e di sfida sono facili da pronunciarsi nella foga del momento, ma difficili da riprendersi anche dopo che anni di sofferenza ne han dimostrato la follia. I re alorn vorrebbero nominare Brand di Riva Signore Supremo dell'Occidente perché ha sconfitto il dio menomato, e anche perché è un alorn. Tolnedra e Nyissa sono disposte a onorarlo per la sua vittoria, ma non desiderano sottomettersi alla sua supremazia, perché è un alorn. Quale accomodamento possiamo trovare? Diamo in sposa a Brand una principessa imperiale di Tolnedra e un terzo del tesoro di Nyissa, per rendergli onore».

«Mai!» sibilò Podiss.

«La principessa imperiale di Tolnedra è il gioiello più prezioso dell'impero!» si lagnò Mergon, ambasciatore di Tolnedra.

Allora Brand, che fino ad allora era rimasto in silenzio, si alzò e così parlò: «Pace, fratelli! Non chiedo alcuna sposa, giacché colei che condivise con me la sua gioventù e partorì i miei figli mi attende a Riva. Ella è per me gioiello più grande di tutte le principesse di tutti gli imperi. Né bramo il tesoro di Nyissa... o di altri regni. A Riva noi abbiamo già un tesoro, e la nostra razza lo ha custodito a costo della vita per duemila anni e più.

«L'onore che i re di Aloria vorrebbero attribuirmi è troppo grande perché io possa accettarlo. Come potrei, dalla remota Riva, mantenere il dominio e l'impero? Come potrei sapere quando il popolo di Nyissa è vittima della carestia, o quando le mandrie di Algaria periscono per la sete, o le caverne di Ulgoland crollano, intrappolando sottoterra i figli di UL? E pensate agli dei: Nedra permetterebbe a un figlio del dio Orso di dominare a Tol Honeth? Chaldan o Issa accetterebbero la mia supremazia in Arendia o nella terra del popolo Serpente? E il misterioso UL? E Aldur, il dio che sta in

disparte? Il titolo di Signore Supremo non può essere attribuito dagli uomini, ma deve giungere come un dovere imposto dagli dei. Quindi, non posso accettare tale onore».

Allora si alzò il vecchio che aveva consigliato il Guardiano di Riva e così parlò: «Grande è la saggezza di Brand. Ascoltate le sue parole, re e signori dell'Occidente, e non offendete gli dei con la vostra empietà. Eppure, non ci può essere un segno di gratitudine per Brand e per Riva?»

E il Gorim di Ulgo guardò a lungo il vecchio e gli disse: «Voi sapete, Uomo Eterno, che Torak è sconfitto ma non distrutto».

«Sì», rispose il vecchio.

«E adempirete la profezia?»

«Così dev'essere. Se non portiamo le profezie a compimento con i nostri sforzi, esse si avvereranno nostro malgrado e spesso in modi strani e inopportuni. Il risultato della grande battaglia è ancora in dubbio e io farò tutto quanto sarà in mio potere per aiutare il Campione dell'Occidente. Se non uscirà vittorioso, se verrà ucciso, l'abominevole Torak dominerà il mondo, e tutti gli uomini saranno suoi schiavi.»

E il Gorim di Ulgo di nuovo parlò: «La profezia è antica, e il suo significato può essersi oscurato, con la polvere degli anni. Siete certo, Uomo Eterno, che non è stata distorta dagli eventi del lontano passato?»

E il vecchio così rispose: «La profezia è intatta. Egli si alzerà e rivendicherà il trono, e una grande principessa sarà sua sposa. E alla sua venuta, Torak si scuoterà dal sonno e di nuovo marcerà contro l'Occidente. E i due si incontreranno in battaglia, e uno verrà ucciso e l'altro sarà il Signore Supremo di tutto il mondo».

Allora il Gorim di Ulgo con solennità dichiarò: «La profezia si avvererà. Giorno verrà in cui il re dell'Occidente salirà sul suo trono, e sarà combattuta l'ultima battaglia, e il destino del mondo dipenderà da quella venuta e da quella battaglia. Ciò che abbiamo visto qui è solo il preludio e dobbiamo esser contenti di aver fatto ciò che abbiamo fatto». Poi si voltò verso il vecchio, i cui occhi erano in ombra, e gli domandò: «E voi sarete al suo fianco, quando verrà?»

«Sì, sarò al suo fianco, anche se fosse alla fine del tempo», rispose il vecchio.

Il Gorim allora disse: «UL sia con voi, come Aldur e Belar», poi si alzò e con voce stentorea, affinché tutti udissero, dichiarò: «Che la principessa di Tolnedra sia data in moglie al re di Riva che sarà il salvatore del mondo. Questa è la volontà di UL e di Aldur e di Belar e anche degli altri dei. Che

l'uomo non neghi la voce degli dei, o gli dei nella loro collera si leveranno a distruggere lui e tutta la sua razza».

Angosciato, Mergon fece udire la sua voce: «Ma tutto il mondo sa che nessuno siede sul trono di Riva. Come può una principessa tolnedran andare sposa a un fantasma?»

Allora parlò la donna che sempre stava accanto al Vecchio: «Da adesso in poi, nel giorno del suo sedicesimo compleanno, ogni principessa imperiale di Tolnedra si presenterà al Palazzo del Re di Riva, vestita con l'abito nuziale, e per tre giorni attenderà l'arrivo del re. Se egli non giungerà, ella sarà libera di andare ovunque suo padre l'imperatore decreterà, giacché non sarà lei la prescelta».

Allora Mergon si infuriò: «Tolnedra tutta si leverà contro un'indegnità simile. Non può essere!»

E la donna così gli rispose: «Il giorno in cui Tolnedra verrà meno a questo impegno, tutto l'Occidente si scaglierà contro i figli di Nedra, distruggendo le loro città e portando desolazione nei campi e nei villaggi. E il popolo di Nedra sarà come il popolo di Mara, che più non è».

E i re alorn si levarono, uno dopo l'altro, e con un giuramento impegnarono le loro nazioni. E si levò nuovamente il Gorim e disse: «E io impegno il Sacro Ulgo. Di' al tuo imperatore che il giorno che lui o la sua discendenza verrà meno a questo, quel giorno Tolnedra sicuramente perirà».

A quel punto parlò Podiss, l'emissario di Nyissa: «E la mia regina, l'eterna Salmissra? Quale voce avrà in questo nuovo ordine del mondo?»

Allora la donna si alzò e gettò via il mantello. Regale era il suo portamento e la fronte era toccata dal candore della neve. Sollevò le mani, e le vesti di Podiss si afflosciarono, come se il suo corpo fosse di neve disciolta all'alito tepido della primavera. E ne emerse un serpente. E la forma della donna divenne indistinta e si trasformò poi in una grande civetta bianca che afferrò il serpente fra gli artigli e lo trasportò in alto nei cieli.[1]

Tornò quindi a terra e riprese la propria forma, e pure Podiss, tutto tremante, con il volto cinereo, e a lui disse: «Riferisci alla donna serpente a Sthiss Tor quanto ti è accaduto, dille quanto è facile per la civetta distruggere il serpente. Il giorno che l'eterna Salmissra leverà ancora una volta la mano contro il re di Riva, affonderò gli artigli nel suo cuore e la distruggerò completamente».

Tutti i re e gli emissari presenti guardarono la donna con timore e meraviglia, sapendo che era una maga.

Il Gorim di Ulgo disse quindi: «Tali sono dunque gli accordi raggiunti

qui a Vo Mimbre: le nazioni dell'Occidente si prepareranno al ritorno del re di Riva, poiché in quel giorno Torak si risveglierà e tornerà all'attacco, e soltanto il re di Riva prevarrà su di lui e ci salverà dalla sua orribile schiavitù. Qualsiasi ordine il re di Riva ci impartirà, noi lo eseguiremo, e ora qui giuriamo tutti fedeltà al sovrano che ritornerà. Egli riceverà in sposa una principessa imperiale di Tolnedra e a lui spetterà l'impero e il dominio dell'Occidente. Chiunque violerà questi accordi dovrà affrontarci in battaglia e il suo popolo verrà disperso, distrutte saranno le sue città e devastate le sue terre. Questo giuriamo qui, in onore di Brand, che ha sconfitto Torak sprofondandolo nel sonno fino all'arrivo di colui che lo distruggerà. Così sia».

Gli eserciti dell'Occidente si prepararono quindi a tornare ai loro regni e Brand fece condurre davanti a sé Korodullin e Mayaserana e disse loro di avere in animo di vederli sposati prima della sua partenza.

Allora Korodullin di Mimbre così replicò: «Contento son io, giacché la bella prigioniera che con me condivise l'angusta torre mi ha conquistato il cuore, e nessun'altra sposerei».

«E voi?» chiese Brand alla principessa di Asturia. «Cercherete ancora il fiume o la corda, il coltello o la spada per separarvi dalla vita, sì da evitare queste nozze?»

«Perdonate la follia del mio parlare fanciullesco, grande Brand», rispose Mayaserana. «Ora sono una donna, pronta a sposare il nobile Korodullin affinché le ferite di Arendia si sanino. E in verità, lo sposerei anche se l'Arendia ferite non avesse.»

E Brand sorrise e ordinò di preparare nozze sontuose. Un'ultima volta, poi, prima di ritornare a Riva, parlò ai re e ai nobili, rallegrandosi per l'esito della battaglia, ma rammentando loro che la vittoria su Torak era solo temporanea e che dovevano prepararsi per la grande pugna finale, poi volse loro le spalle e cavalcò verso nord, con il vecchio e la donna regale come sempre al suo fianco. E da Camaar in Sendaria salparono verso Riva, e più non fecero ritorno nei Regni Occidentali.

[1] Questa parte è stata modificata.

Postfazione

a Tol Honeth

Su di me è caduto l'indesiderato compito di por mano al caos dei documenti, antichi e moderni, qui contenuti e dar loro un certo ordine. Per lo più, la loro autenticità non è verificabile e nessuno studioso desidera vedere il proprio nome collegato a materiali dubbi.

Purtroppo, come istitutore dell'Imperial Casa, sono soggetto ai capricci imperiali e sua altezza Ce'Nedra, principessa imperiale di Tolnedra e ora (purtroppo) regina di Riva, mi ha assegnato questa incombenza a cui non posso sottrarmi. Questa è ben piccola ricompensa per il sostegno e la protezione che le diedi durante quell'orrendo viaggio, dieci anni fa, ma ella ha preferito ignorare la tradizione per la quale all'istitutore imperiale, al termine del servizio, viene assegnata una cattedra importante presso l'Imperiale Università. Questa era l'unica ragione per cui avevo accettato l'incarico a palazzo. La mia fedeltà al compito quasi impossibile di inculcare una parvenza di educazione in un'allieva testarda, arrogante e viziata non aveva altra ragione.

Quando avrò terminato questo odioso incarico, entrerò nel monastero di Mar Terin per trascorrere in pace i miei ultimi anni, disturbato soltanto dai gemiti di Mara e dai fantasmi marag.

È opportuno che i notevoli eventi accaduti dieci anni fa siano registrati da uno studioso competente, ma questo cumulo di scempiaggini non costituisce certo la documentazione appropriata. Una volta al sicuro nel santuario di Mar Terin, mi cimenterò in uno studio serio, in cui gli eventi saranno presentati precisamente come si sono svolti. Tremino i potenti! So che Ran Borune XXIII è un vecchio rimbecillito e Ce'Nedra una monellaccia viziata. So che Garion (o Belgarion, come adesso si fa chiamare) non è altro che uno sguattero il quale per puro caso siede sul trono di Riva. So che Belgarath è un ciarlatano o un pazzo o anche peggio. E so che Polgara, quella donna impossibile, non è migliore di quanto dovrebbe essere.

Quando tutto questo materiale abborracciato mi è stato consegnato dallo scimmiesco Barak, ho riso davanti alla frode evidente. Già l'autocompiaciuta prefazione di Belgarath fa presagire l'assurdità dell'insieme: egli ha più di settemila anni, frequenta liberamente gli dei, conversa con le fiere e compie miracoli soltanto con l'agitar di una mano. Mi sorprende che la mia ex allieva accetti una storia tanto assurda: per quanto testona come tutti i Borune, ha goduto perlomeno del beneficio della mia educazione negli anni formativi.

Segue una raccolta di scritture sacre di vari popoli, ma i manoscritti (sicuramente rubati) non sono suscettibili di verifica. Il «Libro di Ulgo», poi,

è una manifesta assurdità. Sono sempre stato dell'opinione che gli ulgos non siano altro che eretici fanatici e dovrebbero essere stati convertiti secoli fa a una religione giusta.

La parte che riguarda la storia dei dodici Regni Occidentali è invece un'opera solida e rispettabile, sottratta alla Biblioteca Imperiale di Tol Honeth (di cui porta ancora il sigillo). Purtroppo è infarcita di servile adulazione verso la famiglia Borune, per la quale la nostra attuale dinastia stravede.

Il racconto fiabesco della battaglia di Vo Mimbre è la degna conclusione dell'intero lavoro, zeppa com'è di scemenze dall'inizio alla fine.

E ora il mio compito è terminato. Auguro a sua Altezza reale tutta la felicità che si merita e prego il grande Nedra che alla dinastia Borane, che tanta rovina ha arrecato all'impero, succedano gli Honethite, famiglia che porta rispetto alle tradizioni e sa ricompensare adeguatamente chi l'ha servita.

Addio.

Mastro Jeebers
Membro della Società Imperiale
Istitutore dell'Imperial Casa

Redatto e sigillato a Tol Honeth
nell'anno 5378

Intermezzo

Siete ancora lì? Incredibile! Se avete letto l'Epopea dei Belgariad, ora capite dove ha avuto origine. (Se non l'avete letta, come mai avete in mano questo libro?) Avevamo una storia e avevamo un abbozzo dei personaggi. Il dialogo è scaturito mentre scrivevamo. Avrete notato che ci sono parecchi battibecchi. Io e mia moglie siamo stati entrambi nell'esercito e sappiamo quanto sia falsa l'idea che tra compagni di avventura fili sempre tutto liscio. L'immediatezza, la sensazione di conoscere i personaggi come fossero persone in carne e ossa (che tanti lettori hanno provato) deriva proprio dal realismo dei dialoghi e dei dettagli. Devo addossarne la colpa in gran parte a mia moglie. «Sono tre giorni che non mangiano!» mi faceva notare, oppure: «Non pensi che sarebbe ora di fargli fare un bagno?» Io sono lì che cerco di salvare il mondo e «Polgara» mi tampina per il bagno!

Le donne! (Vi suona familiare?)

Inoltre, mi sono scontrato spesso con quel muro di pietra chiamato: «Una donna non parlerebbe in quel modo. È un'espressione da maschi». Mugugnavo un po', poi mi arrendevo e facevo a modo suo. La mia strategia di scrittura è: «Spara tutto fuori e arriva alla fine della storia, poi torna indietro a ripulire e limare». Lei vuole far bene fin dall'inizio, e ho imparato a non discutere con la regina dei fornelli, a meno che non voglia cibo per cani come cena.

Adesso rispondiamo a tutti i critici che hanno annunciato fieramente che il nostro lavoro non è originale. Chi ha scritto qualcosa di originale? Non Chaucer. E non Shakespeare. Il valore letterario di una storia sta nel modo in cui è *presentata.* Qualsiasi trama può essere ridotta a un'assurdità, se si vuole.

Torniamo al lavoro. Avevamo completato il Belgariad e adesso eravamo pronti per il Mallorean. Buona parte di ciò che ci serviva l'avevamo già: i personaggi principali, le magie, le culture dei Regni Occidentali. Ciò che adesso ci occorreva era un nuovo «cattivo» (o cattiva) e una nuova ricerca. Ne avevo abbastanza di adolescenti, ormai, e volevo vedere se Garion e Ce'Nedra avrebbero funzionato anche da adulti.

Ampliammo la nostra carta geografica, pronti a rimediare all'ingiustizia che avevamo fatto agli angarak. Solo perché la Germania ha prodotto Hitler non significa che non abbia prodotto anche Kant, Goethe, Beethoven e Niebuhr. Nel mondo reale nessuna nazione ha il monopolio del bene o del male, e anche nel nostro mondo volevamo che fosse così. Abbiamo umanizzato gli angarak umanizzando Zakath e sottolineando l'importanza di Eriond, la cui rassomiglianza con Cristo era voluta. Torak era uno sbaglio. Eriond era l'originario «Intento dell'Universo». (Profondo, eh?)

La noiosa *Storia dei Regni Angarak* era stata attribuita agli studiosi dell'Università di Melcene, che sono barbosi e pieni di sé come i loro colleghi dell'Università di Tol Honeth. Aveva funzionato per il Belgariad, quindi era probabile che funzionasse anche per il Mallorean, e così fu. Poi abbiamo sostituito i «Libri Sacri» nei Preliminari a Belgariad con i «Vangeli Mallorean». L'intento era lo stesso. La nostra tesi era che ci fossero due mondi che andavano avanti uno accanto all'altro, quello ordinario, terreno, e quello teologico e magico. Quando cominciano a sovrapporsi si scatena l'inferno, ed ecco la storia. Ci sei dentro fino al collo, nella storia.

Eravamo obbligati a diventare manichei, sostenendo che il bene e il male sono equamente bilanciati. Se Dio è onnipotente, perché ci preoccupiamo

tanto del Demonio? Quando la Chiesa medievale bollò il manicheismo come eresia, fece tanto baccano ma non rispose mai a questa domanda precisa. Non lo farò nemmeno io.

Abbiamo aggiunto anche una nota di esistenzialismo costringendo Cyradis, che agiva per tutta l'umanità, a compiere la scelta finale tra bene e male.

I Preliminari al Mallorean si concludono con il diario personale di re Anheg, che traccia più o meno l'abbozzo del Primo Libro dell'Epopea di Mallorean. Ci fornisce una cronologia condensata, e questo è sempre utile.

Anche in questi Preliminari ci sono alcuni punti morti che abbiamo eliminato durante la stesura vera e propria. Uno dei pericoli della fantasy epica è di lasciarsi trascinare in troppe divagazioni. Sembrerà pure la più farfallona delle forme di fiction, ma richiede una disciplina di ferro. Lo scrittore deve assolutamente aderire all'intreccio e deviare solo quando un'idea o un personaggio miglioreranno il prodotto complessivo. Non ho potuto verificarlo, ma pare che ci fosse un romanzo cavalleresco medievale di venticinquemila pagine! Credo che, se si lasciasse briglia sciolta a uno scrittore contemporaneo di fantasy, cercherebbe di entrare nel *Guinness dei primati.*

Va bene, adesso andate avanti. Ci incontreremo di nuovo più tardi.

PARTE QUARTA

Studi preliminari per l'Epopea dei Mallorean

Breve storia dei Regni Angarak

A cura del dipartimento di Storia dell'Università di Melcene

LA tradizione colloca la patria ancestrale degli angarak al largo della costa meridionale dell'attuale Dalasia. In quell'era preistorica, quando angarak e alorn vivevano in pace, le razze privilegiate dell'umanità abitavano zone contigue, in un ridente, fertile bacino che poi venne per sempre sommerso dall'evento catastrofico noto come la «separazione delle terre».

La crosta del protocontinente primordiale si spaccò e il magma liquido sul quale galleggiava la vasta massa di terra fuoriuscì dall'enorme fenditura, costringendo le piattaforme continentali ormai separate ad allontanarsi tra loro. Quando le acque dell'oceano invasero la spaccatura, venendo così a contatto con la roccia fusa, si ebbe un'esplosione violenta e continua che fece allontanare ancora di più i due nuovi continenti e scatenare un terremoto ondulatorio che ben presto interessò l'intero pianeta.[1] Intere catene montuose si sbriciolarono letteralmente e gli oceani furono attraversati da ondate colossali che cambiarono per sempre l'aspetto delle coste. Il Mare dell'Est diventava sempre più vasto, mentre i due continenti continuavano ad allontanarsi, finché, dopo qualche decennio, si stabilizzarono nella loro attuale posizione. Il mondo che emerse da tale cataclisma era del tutto diverso dal mondo precedente.

Davanti all'avanzare del mare, gli angarak si ritirarono verso nordest e trovarono rifugio tra le alture delle Montagne Dalasian, nella Mallorea centro-occidentale. Il luogo però era inospitale, dal tempo instabile, e quindi emigrarono più a nord, nel territorio che ora viene chiamato Mallorea Antiqua.

> La Mallorea moderna comprende l'intero continente, mentre la Mallorea Antiqua era limitata al suo segmento nordoccidentale e confinava a sud con Dalasia e a est con Karanda. Scopo di questo studio è anche di seguire l'espansione degli angarak che li portò infine a dominare su tutta Mallorea.

Durante l'epoca travagliata della migrazione, la presenza di Torak, il dio Drago degli angarak, fu scarsamente percepita. La tremenda mutilazione inflittagli da CTHRAG YASKA (che gli occidentali chiamano il «Globo di Aldur») gli provocò tali insopportabili sofferenze che non era più in grado di agire nella sua tradizionale veste di «Kal», re e dio. La casta dei sacerdoti grolim, trovatasi all'improvviso senza direttive, non fu capace di colmare quel vuoto, e ad assumere di fatto la guida degli angarak furono i comandanti militari, dal loro quartier generale a Mal Zeth. Quando i grolim si ripresero dalla momentanea paralisi, stabilirono un opposto centro di potere a Mal Yaska, all'estremità meridionale delle Montagne Karandesi.

Da questa contrapposizione sarebbe certamente scaturita una guerra civile, se Torak, dopo circa un secolo, non avesse preso di nuovo la sua autorità. Però non fece nulla per ristabilire il dominio dei grolim e marciò a

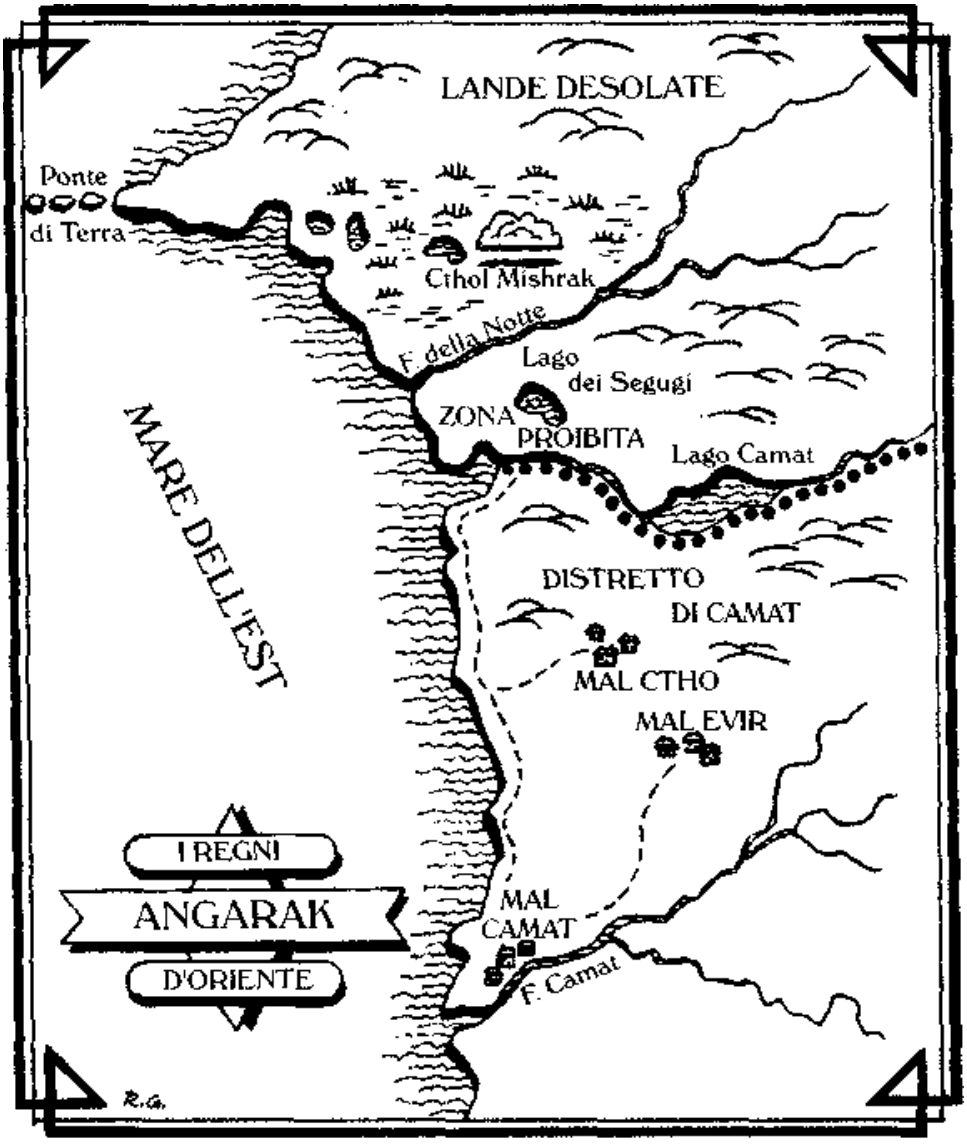
nordovest, dove istituì la città sacra di Cthol Mishrak, al margine settentrionale del distretto di Camat. Le scritture religiose dell'epoca non rivelano l'intera storia. Il «Libro di Torak» afferma che il dio Drago portò il suo popolo a Cthol Mishrak e, dopo che era stato deturpato da Cthrag Yaska, gli fece costruire la città ma, come le altre scritture, sorvola sull'intervallo di cento anni durante il quale gli angarak si sparsero per il quadrante nordoccidentale di Mallorea e lascia intendere che furono tutti gli angarak a seguire il dio Sfigurato a Cthol Mishrak. Documenti civili di quel periodo rivelano invece che furono solo poco più di un quarto. Gli altri restarono dov'erano, amministrati dai militari di Mal Zeth, contro i quali continuavano a covare rancore i grolim stanziati a Mal Yaska. Torak, assorbito completamente dallo sforzo di riconquistare il Globo, lasciò che a occuparsi dell'amministrazione della vita quotidiana a Cthol Mishrak fossero tre suoi fanatici discepoli: Ctuchik, Urvon e in seguito anche Zedar. Questi mantennero rigidamente le vecchie usanze, pietrificando di fatto la società di Cthol Mishrak in una forma di vita pastorale, antecedente alla migrazione in Mallorea, mentre il resto degli angarak subiva i cambiamenti dovuti al nuovo ambiente e alle pressioni esterne. Fu questa differenza che portò alla frizione che divide Cthol Murgos e la moderna Mallorea.

La gerarchia grolim a Mal Yaska, che considerava i militari degli usurpatori, intraprese alcuni passi che ancora una volta portarono Mallorea sull'orlo della guerra civile. Ripresero con fanatismo la pratica dei sacrifici umani, caduta quasi in disuso durante la lunga malattia del dio Drago, e ne approfittarono per sterminare sistematicamente i ranghi più bassi della casta militare.

La reazione non mancò: i comandanti di Mal Zeth accusarono fraudolentemente i grolim che capitavano nelle loro mani di crimini comuni, giustiziandoli sommariamente. Appena Torak seppe di questa guerra strisciante, convocò a Cthol Mishrak l'alto comando militare e la gerarchia grolim e ordinò che cessassero i sacrifici di militari e le esecuzioni di sacerdoti. Tranne nel territorio di Mal Yaska e di Mal Zeth, tutte le città e i distretti dovevano essere governati congiuntamente da militari e grolim, i primi responsabili delle questioni civili, i secondi di quelle religiose. Chi non avesse obbedito avrebbe dovuto trasferirsi a Cthol Mishrak e vivere sotto la diretta supervisione dei tre discepoli.

In retrospettiva, è ovvio che Torak aveva piani per il futuro che necessitavano di un esercito forte e di una chiesa potente e bene organizzata. Tremando all'idea di vivere nello squallido bacino che circondava la Città

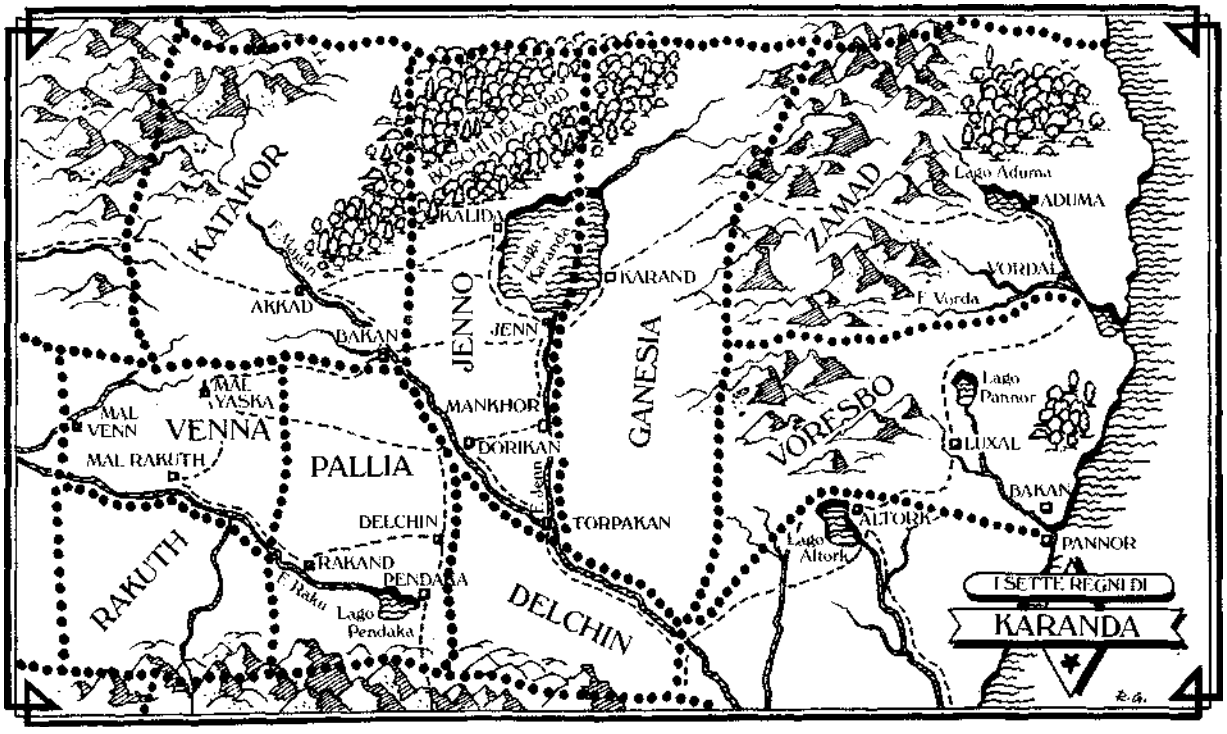
della Notte, sotto il dominio dei discepoli di Torak, militari e grolim si adattarono alle nuove regole.



I comandanti dell'esercito a questo punto erano liberi di dedicarsi ad altre questioni. Oltre agli angarak, Mallorea aveva altri abitanti, le cui origini si perdevano nelle nebbie della preistoria. La tradizione secondo cui ogni dio aveva scelto un popolo e i popoli senza dio venivano scacciati, alla luce di più moderne acquisizioni deve venire considerata con scetticismo. Quali che fossero le loro origini, comunque, tre razze separate e distinte abitavano il continente mallorean prima dell'arrivo degli angarak: i dalasian a sudovest, i karand a nord e i melcene a est. Circa novecento anni dopo la migrazione angarak, grazie alla stabilità interna imposta da Torak, i militari focalizzarono la loro attenzione su Karanda.

I karand non erano un popolo del tutto unificato, ma formavano un'in-

stabile confederazione di sette regni che occupava la metà settentrionale del continente, dalle Montagne Karandesi al mare oltre i monti di Zamad.[2] Sembra che la terra originaria dei karand si estendesse lungo le rive del Lago Karanda, nella moderna Ganesia. La loro espansione nel corso dei secoli fu in gran parte il risultato della pressione demografica e di periodiche glaciazioni che raggiungevano le pianure della Mallorea centrosettentrionale. Arretrando di fronte ai ghiacci, i karand si spinsero in Pallia e in Delchin e infine in Rengel e dove attualmente è il distretto di Rakuth nella Mallorea orientale. L'ultima di queste ere glaciali si ebbe poco prima degli eventi catastrofici che portarono alla formazione del Mare dell'Est. All'epoca le Lande della Mallorea settentrionale erano ricoperte da uno strato di ghiaccio profondo centinaia di piedi e i ghiacciai si estendevano fino a cento leghe e più a sud dell'attuale linea costiera del Lago Karanda. L'improvviso addensarsi di un'enorme massa di aria caldo-umida che accompagnò la formazione vulcanica del Mare dell'Est pose fine alla morsa dei ghiacci: il disgelo ebbe proporzioni titaniche e le acque scavarono la vastissima vallata del Grande Fiume Magan, il corso d'acqua più lungo e maestoso del mondo.



I karand erano un popolo guerriero e le frequenti migrazioni provocate dall'avanzare dei ghiacci non permettevano loro di dedicarsi alle raffinatezze culturali proprie dei popoli più meridionali. Erano pressoché dei barbari e vivevano in rudimentali città, spesso protette da rozze palizzate, do-

ve i maiali razzolavano a piacimento per le strade fangose.

All'inizio del secondo millennio, le bande di briganti karandesi erano diventate un serio problema lungo la frontiera orientale di Mallorea e l'esercito angarak mosse da Mal Zeth per schierarsi lungo l'estremità occidentale del regno karandese di Pallia. Con una rapida spedizione punitiva, la città di Rakand fu saccheggiata e messa a ferro e fuoco, e i suoi abitanti furono fatti prigionieri.

Fu a quel punto che venne presa una delle decisioni più importanti della storia angarak. Mentre i grolim si preparavano a compiere un'orgia di sacrifici, i generali si fermarono a valutare la situazione. Occupare la Pallia, dal territorio vasto e spopolato, avrebbe comportato una dispersione delle forze, e inoltre le comunicazioni con la madrepatria sarebbero state estremamente difficili, considerate le distanze. Molto meglio mantenere intatto quel regno e limitarsi ad assoggettarlo, incassandone i tributi.

I grolim inorridirono all'idea e chiamarono in causa Torak, ma i generali presentarono con astuzia la questione: i prigionieri pallian sarebbero stati convertiti e non sterminati in sacrifici di massa, e allo stesso modo si sarebbe intrapresa la conversione di tutta la nazione karand, anziché cancellarla definitivamente. Torak concordò con i grolim, non solo per avere molti più fedeli che lo avrebbero adorato, ma anche per raddoppiare le file del suo esercito, così da sentirsi più sicuro davanti alla prospettiva dell'immane conflitto che si andava preparando.

Così, ai grolim fu assegnata una nuova missione: convertire gli atei karandesi all'adorazione del dio Drago. «Voglio che ciascun abitante dell'immensa Mallorea si chini al mio cospetto», disse ai sacerdoti riuniti davanti a lui, «e se qualcuno di voi si sottrarrà a questa grave responsabilità, conoscerà il mio scontento.»

La conquista dei sette regni di Karanda assorbì le energie di sacerdoti e militari per parecchi secoli. I grolim avanzavano sempre prima dell'esercito, mettendosi a predicare a ogni crocicchio, a ogni insediamento. I karand, essenzialmente non religiosi, ci misero del tempo ad assorbire il concetto di un dio che si sarebbe preso cura di loro, ma i grolim sapevano essere molto persuasivi e la minaccia dell'esercito era sempre presente, quindi la resistenza si sgretolò.

L'esercito istituì dei governi-fantoccio in ognuno dei sette regni di Karanda e mantenne solo una forza simbolica in ogni capitale. I grolim invece dovettero disperdersi per tutto l'ampio territorio per adempiere i loro doveri religiosi, e il potere della gerarchia ecclesiastica diminuì tantissimo. I

karandesi furono sempre considerati cittadini di seconda classe, dal punto di vista politico e teologico, e questa opinione su di loro si mantenne fino all'ascesa finale della burocrazia melcene, verso la fine del quarto millennio.

I primi incontri fra angarak e melcene furono disastrosi. Poiché gli angarak fino a quel momento avevano addomesticato soltanto pecore e mucche, il cane e il gatto domestico, quando videro i melcene a cavallo fuggirono terrorizzati. Inoltre, i melcene usavano i cavalli anche per trainare i carri da guerra, sofisticate strutture con lame falciformi attaccate alle ruote, in grado di aprirsi sanguinosamente ampi varchi attraverso le truppe nemiche. I melcene avevano addomesticato anche gli elefanti, e questo aumentava il terrore dei nemici. Se avessero sfruttato il loro vantaggio, inseguendo gli angarak in fuga fino all'ampia valle del Magan, è probabile che la storia dell'intero continente sarebbe stata radicalmente diversa. Invece interruppero l'inseguimento ai confini tra Delchin e Rengel, lasciando che l'esercito angarak si salvasse.

Timorosi di quei loro agguerriti vicini di sudest, i generali angarak avanzarono proposte di pace che i melcene prontamente accettarono. Furono stilati accordi per il commercio e i militari spronarono i mercanti angarak a compiere ogni sforzo per procurarsi i cavalli. Anche a questo i melcene non opposero alcun rifiuto, sebbene stabilissero prezzi molto elevati. Invece si rifiutarono categoricamente di discutere la vendita di elefanti.

A questo punto i vertici militari rivolsero la loro attenzione a Dalasia, che si rivelò una facile conquista. I dalasian erano semplici agricoltori e allevatori, senza capacità organizzative né tanto meno belliche. Gli angarak si limitarono a entrare nel loro territorio, ampliare le rudimentali città e stabilire dei protettorati militari, il tutto in meno di dieci anni.

Rispetto all'estrema facilità della conquista militare, la conversione religiosa incontrò subito delle difficoltà. La società dalasian era profondamente mistica e le persone più importanti al suo interno erano streghe e stregoni, veggenti, profeti e profetesse. Apparentemente i dalasian accettavano le forme esteriori della religione angarak, così come pagavano i tributi senza fiatare, ma interiormente covava la resistenza, tanto che streghe, profeti e veggenti mantennero tutto il loro potere, e sotto l'atteggiamento remissivo della popolazione i grolim intuivano la presenza di qualcosa di sottile e minaccioso. Per di più, continuavano a circolare segretamente copie dei famigerati Vangeli Mallorean.

Con il tempo, forse, i grolim sarebbero riusciti a cancellare ogni traccia

del culto segreto dalasian, ma proprio allora si verificò a Cthol Mishrak uno sventurato evento che avrebbe cambiato per sempre la vita degli angarak.

Nonostante le rigorose misure di sicurezza, il leggendario Belgarath il Mago, assieme a Cherek Spalla d'Orso, re di Aloria e ai suoi tre figli, riuscì a penetrare nella Città Sacra degli angarak e a rubare il Globo di Aldur dalla torre di ferro di Torak, che si ergeva al centro della Città della Notte. I ladri vennero immediatamente inseguiti ma riuscirono a fuggire, ricorrendo alla magia e ai poteri del Globo.

La collera del dio Drago non conobbe limiti: distrusse Cthol Mishrak e diede inizio a una serie di cambiamenti fondamentali nella struttura della società angarak, così come si era mantenuta nella città e nelle immediate vicinanze. Suddivise spietatamente i cittadini in tre tribù che costrinse a migrare sul continente occidentale, per stabilirvi un saldo punto d'appoggio angarak. Quelle tribù ebbero origine dalle tre classi sociali in cui era suddivisa la popolazione civile di Cthol Mishrak, denominate con parole dialettali «murgos» (nobili), «muli» (servi) e «nadrak» (mercanti). Per assicurarsi che non venissero meno ai loro doveri, mandò con loro il discepolo Ctuchik, assieme a un terzo dei grolim presenti in tutta Mallorea. L'improvvisa emorragia di sacerdoti incise profondamente sul potere della chiesa nella Mallorea Antiqua e nei regni soggetti e segnò un altro passo verso la secolarizzazione della società mallorean.

La lunga e faticosa marcia attraverso il Ponte di Terra fino al continente occidentale costò alle tribù angarak quasi un milione di vite umane e le terre che li aspettavano si rivelarono estremamente inospitali. In conformità con la posizione aristocratica, furono i murgos a guidare la marcia e si spinsero più a sud. I thull, sempre sottomessi ai loro antichi padroni, li seguirono da vicino, mentre i nadrak parvero piuttosto contenti di tenersi il più lontano possibile dal dominio murgos. Furono i nadrak ad adattarsi più rapidamente alle nuove condizioni di vita, in quanto erano una classe media che non aveva bisogno di servi né di superiori. La società thull funzionò, anche se in modo marginale. Per i murgos la nuova situazione fu un disastro. In quanto nobili di origine guerriera, la posizione sociale derivava dal grado militare. Inoltre, le loro decisioni si basavano di frequente su considerazioni di tipo militare. Fu per questo che, nella marcia verso sud, si fermarono a Rak Goska, la cui posizione dal punto di vista bellico è magnifica, ma si rivelò catastrofica per il normale funzionamento di una città. Il territorio circostante è formato da brulle distese non adatte all'agricoltura

(non che i murgos siano abili in quell'attività), quindi il cibo dev'essere importato. Dapprima i thull furono disponibili a soddisfare le necessità alimentari dei loro padroni di un tempo, ma un po' alla volta i legami tra le due nazioni si allentarono e i contributi thullish al benessere dei murgos diminuirono fino a un esile rivolo. I murgos per rappresaglia iniziarono delle spedizioni punitive in Mishrak ac Thull, bloccate immediatamente da Torak (tramite Ctuchik), e finirono, ormai disperati, con l'affidarsi al fluente commercio di schiavi dei nyissan. Questi infatti da lungo tempo compivano incursioni nel sud del continente, abitato da una popolazione semplice e docile, che sembrava avesse una lontana parentela con i dalasian. Il primo acquisto di uno schiavo dai nyissan forgiò per sempre il modello della società murgos, e in seguito le terre e i popoli a sud divennero oggetto di conquista diretta.

Superate le desolate distese di Goska, i murgos trovarono laghi e terra fertile, fiumi e foreste, nonché un abbondante rifornimento di schiavi. I nativi, considerati alla stregua di animali, venivano raggruppati in enormi accampamenti da cui erano poi spediti a lavorare nelle fattorie dei nascenti distretti militari murgos, governati ognuno da un generale. Ancora oggi, ogni distretto è suddiviso in zone, a loro volta ulteriormente suddivise, ricreando la struttura gerarchica dell'esercito: ognuna di esse, infatti, è governata da un comandante di divisione, di reggimento, di battaglione, e così via, fino a giungere ai soldati semplici, che svolgono la funzione di sorveglianti degli schiavi. Anche le abitazioni vengono assegnate in base al rango, e il senso di devozione alla causa comune fa sì che sia sconosciuto il desiderio di possedere privatamente la terra.

Poiché una delle prime preoccupazioni di una classe aristocratica è la protezione della razza, la separazione fra padroni e schiavi è rigidissima. In particolare, le donne murgos sono completamente isolate da eventuali contatti con non angarak e questa ossessione per la purezza della razza le ha letteralmente confinate nelle «stanze delle donne» che si trovano al centro di ogni casa murgos. Basta il sospetto dell'«unione carnale» con un non murgos per essere messe a morte. Anche gli uomini, indipendentemente dal rango, colti in atteggiamenti intimi con donne straniere subiscono la stessa sorte. Come conseguenza di questi obblighi, considerati alla stregua di comandamenti religiosi, i murgos sono probabilmente l'unica razza angarak incontaminata sulla faccia della terra.

Tutto ciò è da attribuire principalmente a Ctuchik. Il discepolo di Torak, memore del deterioramento dell'autorità ecclesiastica in madrepatria in

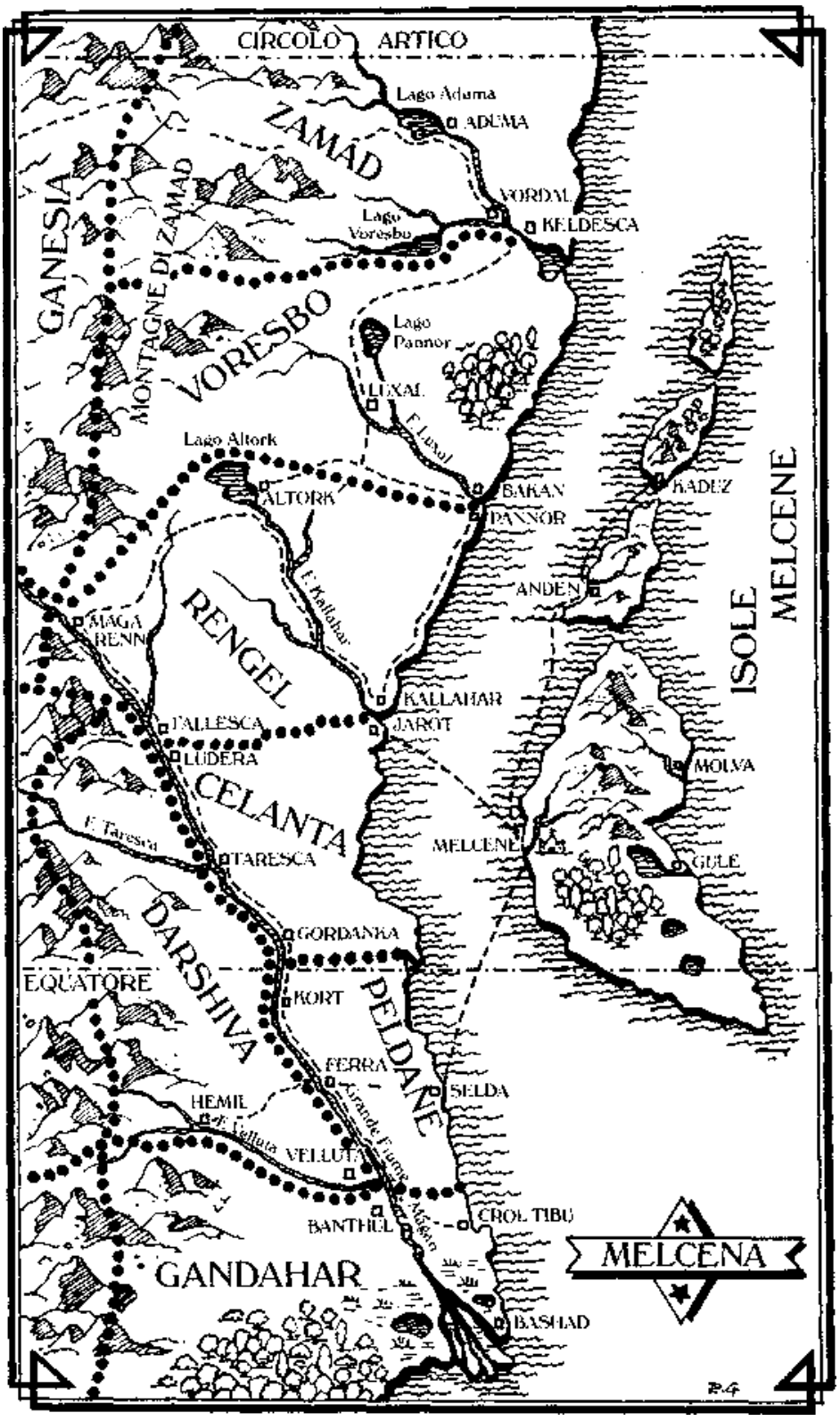
seguito alla crescente secolarizzazione della società mallorean, si era dato da fare per inculcare questi obblighi legali e religiosi, ben sapendo che la mancanza di contatto con gli stranieri avrebbe evitato l'esposizione a nuove idee che potevano minare il potere della chiesa. I decreti di Ctuchik erano in parte dettati dalla crescente frizione tra lui e gli altri due discepoli di Torak. Urvon, in particolare, avrebbe voluto convertire i non angarak, per aumentare l'autorità della chiesa, mentre lui lottava per mantenere intatta la purezza dei murgos, aspettandosi forse che Torak, dopo la vittoria definitiva, avrebbe gradito avere a disposizione una razza di angarak assolutamente pura che dominasse su un mondo reso prigioniero.

Quali che fossero le motivazioni di Ctuchik, i murgos e i grolim occidentali continuano a sostenere che il cosmopolitismo mallorean è una forma di eresia e si riferiscono ai mallorean come a «bastardi». È stato questo atteggiamento che nel corso dei secoli ha alimentato l'odio esistente fra murgos e mallorean.

Dopo la distruzione di Cthol Mishrak, Torak divenne quasi inaccessibile al suo popolo, dedicandosi completamente a concepire piani per stroncare il potere dei Regni Occidentali. Di questo approfittarono i militari per sfruttare appieno il controllo pressoché totale su Mallorea e sui territori sottomessi. Stranamente, a Mal Zeth mancava un comandante supremo: anche se di tanto in tanto erano emerse figure particolarmente potenti, l'autorità militare era distribuita fra i generali di grado più elevato.

Essendo aumentato il commercio tra melcene e angarak, questi ultimi cominciarono a sapere qualcosa di più sui loro vicini orientali. I melcene originariamente vivevano sulle isole al largo del continente mallorean, ma dopo che le enormi ondate causate dalla spaccatura della terra (si calcola che fossero alte cento piedi) avevano spazzato via più di metà delle isole, i sopravvissuti si erano raggruppati sulle alture. Il cataclisma aveva avuto effetti disastrosi anche sulla capitale: Melcene, una splendida città arroccata tra le montagne, lontana dal clima debilitante delle pianure tropicali, non solo era rimasta distrutta dal terremoto, ma ora si trovava a non più di una lega dalla nuova costa. Iniziò la ricostruzione, ma fu subito chiaro che la poca terra rimasta non era sufficiente per una popolazione in espansione. I melcene, com'è tipico del loro modo di procedere, esaminarono il problema da molti punti di vista, ma l'unica cosa certa era che dovevano avere più terra. Non potendola fabbricare, dovevano o comperarla o prenderla a qualcun altro, e puntarono l'attenzione sulla terraferma più vicina. La Mallorea sudorientale e centro-orientale era abitata da popoli del loro stesso

gruppo razziale, suddivisi in cinque regni alquanto primitivi: Gandahar, Darshiva, Peldane, Celanta e Rengel. Uno dopo l'altro, questi regni vennero sopraffatti e annessi all'impero melcene.



Il punto di forza di questo impero era l'apparato burocratico. A differen-

za di altri governi dell'epoca, che spesso agivano in base al capriccio di un sovrano o al particolare potere di qualche funzionario, il governo melcene era rigidamente suddiviso in dicasteri. Nonostante gli inevitabili inconvenienti di una gestione fortemente burocratizzata, i lati positivi erano enormi e si potevano riassumere in due punti fondamentali: continuità e pragmatismo. Ogni dicastero poteva contare su un nutrito gruppo di teste pensanti, una vera e propria «aristocrazia dei talenti», in ogni ceto sociale. In Melcena, avere talento è un passaporto universale, ed è considerato più prezioso della ricchezza o del potere.

Appena conquistate le province della terraferma, la loro popolazione venne scandagliata alla ricerca di talenti da inserire nell'amministrazione centrale, mentre le cinque case reali restavano al loro posto; infatti era più pratico agire attraverso canali d'autorità già esistenti, piuttosto che crearne di nuovi. Il titolo di «re» fu trasformato in quello di «principe», ma era comunque prestigioso essere un principe dell'impero, e tutti e sei i principati si strinsero in una specie di fratellanza basata su un'accorta praticità.

Per i successivi milleottocento anni l'impero prosperò, lontano dalle dispute teologiche e politiche del continente occidentale. La cultura melcene era secolare, civilizzata e altamente erudita. La schiavitù era sconosciuta e il commercio con gli angarak e le popolazioni a loro sottomesse a Karanda e Dalasia molto redditizio. L'antica capitale imperiale divenne un importante centro di studi. Purtroppo, alcuni dotti melcene si rivolsero all'arcano e la pratica della magia (evocare gli spiriti maligni) si spinse oltre i tentativi primitivi dei morindim o dei karandesi, giungendo a considerevoli progressi nella stregoneria e nella negromanzia. La loro specialità era però l'alchimia: alcuni alchimisti melcene riuscirono a trasformare in oro i metalli vili, però lo sforzo e la spesa necessari rendevano il procedimento esageratamente antieconomico. Fu comunque un alchimista melcene, Senji il Talipede, che inavvertitamente s'imbatté nel segreto della Volontà e della Parola durante uno dei suoi esperimenti. Senji, attivo nel quindicesimo secolo, svolgeva la sua attività presso l'università della città imperiale ed era noto per la sua inettitudine. I suoi esperimenti riuscivano a trasformare l'oro in piombo più spesso che il contrario. In una crisi di enorme frustrazione, causata dal fallimento dell'ennesimo esperimento, Senji trasformò per caso mezza tonnellata di tubi di ottone in oro massiccio. Immediatamente tra l'ufficio Valutario, l'ufficio Minerario, il dipartimento della Sanità, la facoltà di Alchimia Applicata e la facoltà di Teologie Comparate nacque un dibattito per stabilire a quale organizzazione spettasse il control-

lo di quella scoperta. Dopo circa trecento anni di discussioni, i contendenti si resero conto che Senji non solo era dotato, ma pareva anche immortale. Nel nome della sperimentazione scientifica, i vari uffici, dipartimenti e facoltà concordarono che occorreva assassinarlo.

Venne assunto un noto defenestratore per gettare il vecchio alchimista irascibile da un'alta torre dell'università. L'esperimento aveva un triplice scopo, cioè scoprire: 1) se era effettivamente impossibile uccidere Senji; 2) quali mezzi avrebbe adottato per salvarsi la vita mentre precipitava; 3) se era possibile scoprire il segreto del volo. Ciò che scoprirono, in realtà, fu che è estremamente pericoloso minacciare la vita di un mago... persino di uno inetto come quello. Il defenestratore si ritrovò librato a circa millecinquecento metri sopra il porto, a sei chilometri di distanza, quindi Sanji si dedicò agli alti papaveri che avevano complottato contro di lui e solo un appello personale dell'imperatore lo persuase a desistere dall'applicare alcune fantasiose punizioni (la sua tendenza verso lo scatologico lo aveva condotto a interferire con le normali funzioni escretorie come mezzo di castigo). In seguito a un'epidemia di stitichezza, i vari capi dipartimento lasciarono che proseguisse indisturbato per la sua strada.

Senji fondo allora un accademia privata e si cercò gli studenti. I suoi allievi non divennero mai maghi della grandezza di Belgarath, Polgara, Ctuchik o Zedar, ma impararono ad applicare alcuni rudimenti della Volontà e della Parola, innalzandosi così al di sopra degli altri maghi e stregoni.

Durante questo periodo si verificò il primo scontro con gli angarak. Pur uscendone vittoriosi, i melcene capirono che alla fine sarebbero stati sopraffatti, se non altro per la forza numerica. Così, mentre gli angarak si concentravano sulla creazione dei Protettorati Dalasian e l'attenzione di Torak era focalizzata sugli emergenti Regni Angarak del continente occidentale, fu mantenuta una pace provvisoria. I frequenti scambi commerciali furono il tramite per una migliore comprensione reciproca, sebbene i melcene guardassero con divertimento all'ossessione religiosa che colpiva anche gli angarak più evoluti. Di tanto in tanto i rapporti peggioravano, sfociando in piccole guerre che raramente duravano più di un paio d'anni. Nessuna delle due parti in causa voleva impegnarsi in uno scontro frontale.

Per approfondire la reciproca conoscenza, le due nazioni finirono con l'istituire l'usanza di scambiarsi temporaneamente i figli di alte personalità. Come risultato, si venne a creare un gruppo di giovani cosmopoliti che divennero il prototipo della classe dirigente dell'impero Mallorean.[3]

Verso la fine del quarto millennio questa serie di scambi portò all'unifi-

cazione dei due popoli. A circa dodici anni, un ragazzo di nome Kallath, figlio di un importante generale angarak, fu mandato a trascorrere gli anni della formazione a Melcene, presso il ministro imperiale degli Affari Esteri, e divenne gradito ospite a corte. L'imperatore Molvan era anziano e aveva un'unica figlia ancora viva, Danera, circa un anno più giovane di Kallath. Il ragazzo, compiuti diciotto anni, dovette ritornare in patria, dove intraprese una sfolgorante carriera militare che lo portò a raggiungere a soli ventotto anni la carica di governatore generale del distretto di Rakuth e a far parte dello stato maggiore dell'esercito. Un anno dopo tornò a Melcene e sposò la principessa Danera.

Negli anni seguenti, Kallath divise il suo tempo tra Melcene e Mal Zeth, costruendosi due centri di potere. L'imperatore Molvan morì nel 3829, praticamente senza pretendenti al trono perché erano tutti morti negli anni precedenti in circostanze misteriose. Kallath salì al trono imperiale e l'opposizione di molti nobili fu repressa brutalmente dai suoi soldati.

Un anno dopo, tornato a Mal Zeth dopo aver dislocato le sue forze in punti strategici, avanzò allo stato maggiore la richiesta di essere nominato generale supremo degli eserciti angarak e che tale carica divenisse ereditaria, come il titolo di imperatore. I generali furono costretti ad acconsentire, e Kallath ottenne il potere supremo sul continente.

L'integrazione fra melcene e angarak fu turbolenta, ma alla fine la pazienza melcene prevalse sulla brutalità angarak e con il passare degli anni divenne evidente che il sistema burocratico era più efficiente dell'amministrazione militare. Nel giro di poche centinaia di anni, l'apparato burocratico dominava ogni aspetto della vita sul continente e le persone di talento che lo formavano provenivano da tutta la Mallorea, senza distinzioni di razza. Il titolo di generale supremo, intanto, era caduto in disuso, e tutti i comunicati venivano indirizzati all'«imperatore», quindi l'imperatore di Melcena divenne automaticamente l'imperatore di Mallorea.

La conversione dei melcene al culto di Torak rimase superficiale e i grolim non riuscirono mai a ottenere la completa sottomissione al dio Drago. Nel 4850, però, Torak in persona emerse dal suo lunghissimo periodo di isolamento e, il volto coperto da una lucida maschera di acciaio, comparve alle porte di Mal Zeth. L'imperatore fu sdegnosamente deposto e Torak assunse la piena autorità con il titolo di «Kal»: re e dio. Inviati messaggeri a Cthol Murgos, Mishrac ac Thull e Gar og Nadrak, nel 4852 venne tenuto a Mal Zeth un consiglio di guerra. Torak non parlava se non per impartire ordini, ma i suoi discepoli, Ctuchik, Zedar e Urvon, esaminavano ogni

questione con una sorta di gelido sdegno. Capirono subito che la società mallorean era divenuta quasi completamente secolare e presero le misure necessarie. Su Mallorea scese il regno del terrore. I grolim pullulavano ovunque e i sacrifici, da tempo dimenticati, furono ripresi con fanatico entusiasmo; ben presto non ci fu più nemmeno un villaggio che non avesse il suo altare e il suo fuoco maleodorante. Il dominio militare e burocratico furono spazzati via dall'oggi al domani e il potere assoluto tornò nelle mani dei grolim. Il risultato fu che ogni aspetto della vita mallorean si piegò servilmente al volere di Torak.

La mobilitazione per la guerra contro i Regni Occidentali spopolò il continente. Angarak e karand attraversarono il Ponte di Terra e giunsero nel Gar og Nadrak, per congiungersi con nadrak, thull e murgos del nord e colpire Drasnia e Algaria; dalasian e melcene arrivarono a Dal Zerba, salparono attraverso il Mare dell'Est e giunsero alle coste meridionali di Cthol Murgos, da dove, uniti ai murgos del sud, avrebbero risalito il continente. L'idea era di schiacciare le forze nemiche tra questi due eserciti enormi. Il disastro di Vo Mimbre fu in gran parte causato da una catastrofe meno nota, avvenuta nel Grande Deserto di Araga, nel Cthol Murgos centrale. Nella primavera del 4875 si abbatté su quel deserto la più tremenda tempesta di neve che la storia umana ricordi, seppellendo letteralmente l'esercito che avanzava da sud. Quando finalmente cessò, dopo una settimana, i soldati murgos, melcene e dalasian restarono impantanati in cumuli di neve altissimi, che non si sciolsero fino all'estate, e allora il deserto si trasformò in un enorme acquitrino. Era evidente che quella tempesta di neve non aveva origini naturali. Quali che ne fossero le vere cause, ebbe come conseguenza una delle tragedie più atroci della storia dell'umanità: chi non era perito per il freddo e la neve, restò sommerso da un oceano di fango. I racconti dei pochissimi sopravvissuti sono troppo agghiaccianti per essere riferiti.

La doppia catastrofe avvenuta in Occidente, unita all'apparente morte di Torak, demoralizzò Mallorea e i Regni Angarak occidentali. Aspettando una controinvasione, i murgos si ritirarono in posizioni fortificate sulle montagne. La società thullish si disintegrò completamente, tornando alla rozza vita di villaggio. I nadrak, più resistenti, presero la via dei boschi: l'indipendenza dei loro odierni discendenti deriva in buona parte da quel periodo in cui dovettero forzatamente fare affidamento su se stessi. In Mallorea le cose andarono diversamente. Il vecchio, tremante imperatore emerse dall'isolamento per cercare di ricostruire l'apparato burocratico or-

mai a pezzi. Senza più Torak, il potere dei grolim era nullo e i loro sforzi per mantenere il controllo vennero accolti solo dall'odio. L'imperatore aveva perduto tutti i figli adulti, caduti a Vo Mimbre, ma gli restava il più piccolo, un bambino di sette anni avuto in tarda età, e gli dedicò gli ultimi anni di vita, preparandolo al compito di governare l'estesissimo impero. Compiuti quattordici anni, Korzeth senza troppi scrupoli depose il padre ormai inabile e salì al trono.

Negli anni successivi Vo Mimbre, la società mallorean era tornata a frazionarsi nelle sue componenti originali: Melcena, Karanda, Dalasia e Mallorea Antiqua. Era perfino sorto un movimento che propugnava un'ulteriore suddivisione nei reami preistorici precedenti l'arrivo degli angarak. I separatisti erano particolarmente forti nei principati di Gandahar nel sud di Melcena, a Zamad e a Voresebo in Karanda e a Perivor nei Protettorati Dalasian. Ingannati dalla giovane età dell'imperatore, si affrettarono a proclamare l'indipendenza, e altre regioni erano pronte a seguire la stessa strada. Korzeth non esitò a stroncare sul nascere quell'ondata rivoluzionaria, nel più grande bagno di sangue che forse la storia abbia mai visto.

La figura dell'imperatore, in passato poco più che rappresentativa, accentrò ora tutto il potere, togliendolo all'apparato burocratico. Il cuore pulsante dell'impero non fu più Melcene, bensì Mal Zeth, in accordo con l'orientamento militare di Korzeth e dei suoi discendenti. Come accade inevitabilmente quando il potere è saldamente concentrato nelle mani di un solo potente, cominciarono ad abbondare congiure, intrighi e complotti per assicurarsi il favore della corte. Gli imperatori che si susseguirono non scoraggiarono questo atteggiamento, capendo che sudditi divisi non avrebbero mai potuto unirsi per sfidare il potere del trono.

L'attuale imperatore, 'Zakath, salì al trono a diciotto anni. Intelligente, sensibile, capace, fece ben sperare in un governo illuminato, ma una tragedia personale lo sviò da quella strada e fece di lui un uomo temuto da mezzo mondo. Per capire che cosa gli accadde dobbiamo dapprima esaminare la situazione venutasi a creare a Cthol Murgos.

Al loro arrivo in Occidente, i murgos avevano costituito un regno, ma il sovrano era più che altro una figura simbolica, in quanto il potere risiedeva nelle mani dei generali che governavano i nove distretti militari. Essendo il distretto di Goska il più antico, era stato elevato al trono il suo comandante, e la capitale del regno era divenuta Rak Goska. Dopo qualche generazione, però, la dinastia Goska divenne corrotta e i comandanti degli altri otto distretti sterminarono senza pietà il sovrano in carica, tutti i suoi eredi,

i ministri e i funzionari. Per qualche decennio il governo fu in mano a una giunta militare ma poi, per esigenze di rappresentanza verso il mondo esterno, i generali offrirono il trono al più capace tra loro, il comandante del distretto di Gorut. Questi accettò la corona a patto che comportasse un potere non solo formale. A ogni cambio di dinastia il re pretese sempre di più e oggi il sovrano di Cthol Murgos è il monarca più assoluto del mondo.

La dinastia Urga era colpita da una malattia ereditaria che si manifestò fin dal suo secondo re e da allora fu evidente in ogni successore. È difficile da diagnosticare, ma è caratterizzata da estrema isteria, esagerata tendenza al sospetto, rapidi cambiamenti di umore, comportamento ritualizzato. Tutti questi sintomi si sono manifestati al massimo grado nell'attuale sovrano, Taur Urgas, il decimo della dinastia Urga. Ossessionato dall'odio contro gli alorn e dal timore che questi possano stringere alleanze con Tolnedra e Arendia, ha disseminato l'Occidente di suoi agenti, incaricati di seminare zizzania. Il suo terrore più grande, però, è che Mallorea arrivi a svolgere un ruolo preponderante nel destino del continente occidentale.

Allora, quando salì al trono imperiale mallorean 'Zakath, Taur Urgas sguinzagliò i suoi agenti affinché gli fornissero un rapporto dettagliato sul modo di agire e il temperamento del giovane imperatore. Ciò che apprese lo colmò di terrore: 'Zakath pareva proprio il tipo d'uomo capace di imporsi su tutto il continente. Doveva fare di tutto per neutralizzarlo.

L'occasione si presentò quando venne a sapere dalle sue spie che l'imperatore era innamorato di una fanciulla melcene di nobili natali, la cui famiglia si trovava al momento in cattive acque. Attingendo alla ricchezza pressoché illimitata dovuta alle miniero d'oro di Cthol Murgos, Taur Urgas rilevò tutti i debiti della famiglia, per poi metterla alle strette ed esigere di essere contraccambiato: la ragazza doveva indurre l'imperatore a sposarla e poi esercitare la propria influenza su di lui affinché escludesse qualsiasi avventura in Occidente. Se non ci fosse riuscita, doveva avvelenarlo con una potente pozione nyissan che le sarebbe stata fornita.

I murgos non capiscono le sottigliezze degli intrighi mallorean e presumono che la fedeltà acquistata con la corruzione duri per sempre, ma non è quasi mai così. Uno dei partecipanti al complotto vendette l'informazione all'entourage dell'imperatore, il quale ordinò che tutte le persone coinvolte nell'intrigo venissero immediatamente giustiziate. In seguito emersero prove incontrovertibili che la fanciulla in questione era ignara dell'accordo a cui si erano impegnati i suoi genitori. Quando il giovane imperatore venne a saperlo impazzì dal dolore e, anche se in seguito si riprese, non fu più lo

stesso.

Come prima cosa, prese prigionieri alcuni murgos imparentati con Taur Urgas che si trovavano entro i confini dell'impero e li tenne in ostaggio, promettendo per lettera al sovrano rivale di rispedirglieli a pezzettini se avesse tentato qualche altro trucco per nuocergli. Mantenne la promessa: ogni volta che Taur Urgas, spinto dalla follia, intraprendeva qualche azione contro di lui, 'Zakath gli faceva recapitare le membra amputate di qualche suo cugino o nipote. Così, con il passare degli anni, l'odio tra i due aumentò sempre più, fino a divenire una specie di religione.

'Zakath è ormai ossessionato dal concetto di potere e l'idea di diventare Signore Supremo di tutti gli angarak ha dominato la sua mente negli ultimi due decenni. Solo il tempo stabilirà se l'imperatore di Mallorea riuscirà nel suo intento e, se così sarà, la storia del mondo intero potrebbe cambiare profondamente.

[1] Probabilmente questo è impossibile, geologicamente. I vulcani eruttano davvero sotto gli oceani di questo mondo, ma ciò non produce detonazioni termonucleari.

[2] Questo deriva dalla eptarchia anglosassone dell'Inghilterra prenormanna, sette regni divisi da discordie. I loro contrasti aprirono la porta ai vichinghi.

[3] Questa pratica era comune nell'antichità. Attila, per esempio, trascorse diversi anni della sua infanzia a Roma. L'idea era di civilizzarlo e cristianizzarlo, ma evidentemente non funzionò.

PARTE QUINTA

I Vangeli Mallorean

1

Il Libro delle Ere

QUESTE SONO LE ERE DELL'UOMO

Nella prima era fu l'uomo creato e si svegliò e con maraviglia mirò il mondo attorno. E coloro che lo avevano fatto scelsero dal suo numero

quelli in cui compiacersi e gli altri scacciarono. E alcuni andarono in cerca dello spirito conosciuto come UL e si recarono a ovest e più non li vedemmo. E alcuni negarono gli dei e giunsero all'estremo nord, a lottare con i demoni. E alcuni si volsero a questioni terrene e si spinsero a est e là eressero imponenti città.

Ma noi disperammo e sedemmo a terra all'ombra delle Montagne di Korim, che più non sono, e con amarezza ci lamentammo del nostro fato, che eravamo stati creati e poi scacciati.

E avvenne che tra noi una donna fu scossa da forti tremiti e si levò in piedi e gli occhi coprì con la stoffa, significando che aveva veduto ciò che fino ad allora a nessun essere umano era dato vedere. Giacché era la prima veggente del mondo e così ci parlò: «Udite! Un banchetto è stato allestito davanti a coloro che ci hanno fatti, ed è chiamato il Banchetto della Vita, ed essi scelgono quelli in cui compiacersi. Noi siamo il Banchetto della Vita e ci addoloriamo che nessun invitato alla festa ci abbia scelto. Non disperate, però, giacché ancora l'ultimo non è giunto e io dico che sarà quell'ospite in ritardo a sceglierci.

«Attendete dunque il suo arrivo, che è certo: lo dicono i segni nel cielo e i sussurri tra le rocce. Accantonate il dolore e volgete il viso al cielo e alla terra perché possiate leggere i segni che vi sono scritti, perché io vi dico: sta a voi che lui venga o no, perché potrebbe non scegliervi finché voi non sceglierete lui.

«Alzatevi, non indugiate in vani lamenti. Assumete il compito che vi spetta e preparate la strada al suo arrivo».

Molto ci meravigliammo a queste parole e interrogammo la veggente, ma le sue risposte erano oscure. Comprendemmo che nella promessa un pericolo era insito e, interrogati i cieli e la terra, apprendemmo che due spiriti sarebbero giunti a noi, e che uno era il Bene e l'altro il Male. E raddoppiammo i nostri sforzi e nel Libro del Cielo trovammo due segni e nella voce della terra trovammo due voci. Tanto il male si maschera che l'uomo da solo è incapace di scegliere.

Allora, lasciata l'ombra delle Montagne di Korim, abbandonammo ogni cruccio terreno e ci dedicammo al compito che ci attendeva, per essere pronti, quando i due fossero venuti, a riconoscere il vero dio. Streghe e veggenti chiesero aiuto allo spirito del mondo, i negromanti cercarono il consiglio dei defunti e gli indovini implorarono lumi dalla terra, ma tutti restarono confusi e turbati, come noi.

Ci radunammo infine in una vasta pianura fertile per raccogliere tutto ciò

che avevamo appreso dalle stelle, dalle rocce, dai cuori degli uomini, dalle menti degli spiriti e queste sono le verità a cui siamo pervenuti.

La divisione sta al cuore stesso della creazione e, anche se taluni dicono che è eterna, giorno verrà in cui avrà fine. Due spiriti sono in lotta al centro stesso del tempo, ed essi sono i due lati in cui è divisa la creazione. E quando si scontreranno in questo mondo, verrà il tempo della scelta. Se tale scelta non verrà fatta, gli spiriti passeranno in un altro mondo e il nostro sarà abbandonato, e il diletto ospite di cui ci ha parlato la veggente mai giungerà, come lei ha detto: «Potrebbe non scegliervi finché voi non sceglierete lui». E la scelta che dovremo compiere sarà tra il Bene assoluto e il Male assoluto, e la realtà che esisterà dopo la nostra scelta sarà una realtà di Bene o di Male, e così sarà fino alla fine del tempo.

Le rocce del mondo e di tutti gli altri mondi mormoreranno in continuazione delle due pietre che stanno al centro di tale divisione.[1] Un tempo esse erano una sola ed era al centro della creazione, ma nel momento della divisione furono separate con un forza che distrusse interi soli. E dove tali pietre saranno rinvenute, lì accadrà il prossimo scontro fra i due spiriti. Giorno verrà in cui ogni divisione avrà fine e tutto tornerà uno, soltanto le due pietre giammai potranno riunirsi e quel giorno una di esse cesserà di esistere e con essa lo spirito che l'anima.

La scoperta delle verità qui riportate segnò la fine della Prima Era.

La Seconda Era iniziò con tuoni e cataclismi, giacché la terra si spaccò e il mare vi penetrò, a dividere le terre degli uomini. E le Montagne di Korim tremarono e gemettero mentre erano inghiottite dalle acque, ma i nostri veggenti ci avevano di ciò dato avviso, e fuggimmo prima che ciò avvenisse e ci salvammo.

Fu nella Seconda Era che vedemmo l'arrivo di coloro che i sette dei avevano scelto, e li scrutammo in cerca di segni che li distinguessero dal resto dell'umanità, ma non ne trovammo. E i nostri veggenti comunicarono con le menti dei veggenti dei nostri fratelli che erano migrati all'ovest prima che i mari dividessero le terre e anch'essi non avevano trovato segni negli eletti degli altri dei, il dio Orso, il dio Leone, il dio Toro, il dio Pipistrello e il dio Serpente, così come noi non trovammo segni nel popolo del dio Drago.

Ma c'era un altro dio, e alcuni pensavano che potesse essere il dio che avrebbe preso con sé il popolo non eletto. E i nostri fratelli dell'ovest andarono nella Valle in cui lui e i suoi discepoli dimoravano in solitudine e gli chiesero di dischiudere per loro i segreti del futuro. E il dio Aldur così par-

lò: «Attendete l'arrivo del Diletto e sappiate che i miei fratelli e io, e i nostri popoli, lottiamo per assicurare il suo arrivo, e voi siete destinati a divenire i prescelti di colui che deve ancora arrivare».

E uno dei nostri fratelli chiese al dio: «E il dio Drago, che è tuo nemico? Anch'egli lotta per l'arrivo del Diletto?» Con il volto turbato Aldur così parlò: «Davvero, anche mio fratello Torak lotta, ma non sa il fine verso il quale si muove. Vi consiglio di restare in pace con i figli del dio Drago, perché dimorate in terre che apparterranno a loro, ed essi domineranno su di voi. Se resisterete, vi causeranno grande sofferenza».

Ci consigliammo dunque con i veggenti e riflettemmo in quale modo avremmo meno offeso i figli del dio Drago, sì che non interrompessero i nostri studi. Giungemmo infine alla conclusione che i guerreschi angarak non avrebbero nutrito apprensione verso semplici agricoltori che vivevano in rustiche comunità, e in cotal modo organizzammo la nostra vita. Abbattemmo le nostre città e disperdemmo le pietre e tornammo alla terra, così da non allarmare i nostri vicini, né suscitarne l'invidia.

Anni, secoli, millenni passarono e, come già avevamo saputo, i figli di Angarak vennero fra noi e stabilirono la loro supremazia. E chiamarono la nostra terra «Dalasia» e noi facemmo come loro volevano e continuavamo i nostri studi.

Accadde in quel tempo che nell'estremo nord un discepolo del dio Aldur venne con altri a riprendere un certo oggetto che il dio Drago aveva rubato ad Aldur. Tali furono le conseguenze di quel gesto, che ebbe fine la Seconda Era.

Fu nella Terza Era che i sacerdoti degli angarak, che gli uomini chiamano grolim, ci parlarono del dio Drago e di come bramasse il nostro amore e noi meditammo su questo, così come meditiamo su tutto ciò che gli uomini ci dicono. Consultammo il Libro dei Cieli e avemmo conferma che Torak era l'incarnazione divina di uno degli spiriti che rivaleggiavano al centro del tempo. Ma dov'era l'altro? Come potevano gli uomini scegliere il Bene e abiurare il Male, se non potevano confrontarli? Fu allora che comprendemmo la nostra tremenda responsabilità. Gli spiriti sarebbero giunti a noi, ognuno a suo tempo, e ognuno avrebbe proclamato che lui era il Bene e l'altro il Male. Stava all'uomo decidere. E alcuni credevano che sarebbe stata la scelta dell'uomo a determinare l'esito. Decidemmo che potevamo accettare le forme di adorazione che i grolim con insistenza ci proponevano. Questo ci avrebbe offerto l'opportunità di esaminare la natura del dio Drago e prepararci a scegliere, quando l'altro dio fosse apparso.

Il tempo passò. I figli del dio Drago si allearono attraverso le nozze con i grandi edificatori di città dell'est, che chiamavano se stessi melcene, e insieme formarono un impero che attraversava il continente. I melcene vennero fra noi per scegliere chi li avrebbe aiutati nei loro compiti. In qualche misura, noi li aiutammo, ma celammo loro la nostra vera natura. Uno dei nostri ebbe occasione di svolgere per loro una missione nel nord e, sorpreso da una bufera, cercò riparo in un luogo che si trovava sotto la cura dei grolim, ma il padrone della casa non era grolim né angarak né uomo. Quella era la casa di Torak, e il dio Drago si mostrò curioso di conoscere il viaggiatore e lo chiamò al proprio cospetto e nell'istante in cui quello posò lo sguardo sul dio, terminò la Terza Era e iniziò la Quarta Era perché, maraviglia! il dio Drago degli angarak non era uno degli dei che noi attendevamo. I segni che erano su di lui non conducevano oltre lui, e il nostro compagno capì all'istante che Torak era condannato e ciò che era sarebbe morto con lui.

Allora comprendemmo il nostro errore: anche un dio può essere uno strumento del destino. Perché Torak era uno dei due Fati, ma non l'intero Fato. Allora capimmo anche che le due Necessità in lotta contenevano il potere ultimo dell'universo e che davanti a esse anche gli dei dovevano inchinarsi. Il mondo intanto continuava e osservammo come i due Fati intervenivano sugli eventi.

All'estremità del mondo accadde che un re fosse sterminato con tutta la sua famiglia, tranne uno. E quel re era stato il guardiano di una delle due pietre al centro dell'empia divisione della creazione. Torak esultò, convinto che un antico nemico più non fosse, e si preparò a muovere contro i Regni Occidentali. Ma i segni del cielo e i sussurri delle rocce e le voci degli spiriti ci dissero che non era come Torak credeva, e la guerra gli avrebbe recato disgrazia.

Fu allora, per la prima volta, che cominciammo a percepire gli echi di un'altra presenza, lontano. Durante gli anni avevamo colto i movimenti del Primo Discepolo di Aldur, colui che uomini e dei chiamano Belgarath. Ora un'altra presenza si era unita a lui, ed era una donna, e insieme agivano per contrastare le mosse di Torak. Gli eventi che in precedenza si erano svolti tra le stelle ora si spostavano su questo mondo, e qui si sarebbe verificato lo scontro finale.

Lunghi preparativi intraprese Torak, e osservò i cieli per leggervi i segni che gli avrebbero suggerito quando muovere contro l'Occidente, ma guardò soltanto i segni che voleva vedere, e non lesse l'intero messaggio scritto

nel cielo. Mise quindi in moto le sue forze nel giorno peggiore. Noi lo capimmo, ma non interferimmo, anche se la nostra gente era stata reclutata a forza nel suo enorme esercito. Altro era il compito scelto per noi, e dovevamo lasciare che i Fati proseguissero indisturbati il loro corso.

E il disastro veramente si abbatté sugli eserciti di Torak, in una vasta pianura davanti alla città di Vo Mimbre, e anche noi piangemmo il lutto, come tutta Mallorea, che le schiere dei nostri eran perite. Ora Torak, sopraffatto dal potere della pietra, era destinato a dormire fino all'arrivo del suo nemico e il corso degli eventi era in mano ai discepoli degli dei. Nel Libro dei Cieli leggemmo i loro nomi e sapemmo che Ctuchik, Zedar e Urvon, discepoli del dio Drago, con i loro incantesimi, potenti erano ma non da meno erano Beltira, Belkira e Beldin, e il più potente di tutti i maghi era Belgarath, che gli uomini chiamavano Eterno, e accanto a lui stava sua figlia Polgara. Poi, come in un sussurro, ci giunse un nuovo nome, e il giorno della sua nascita questo sussurro divenne un grande grido e sapemmo che era alfine giunto Belgarion, lo Sterminatore del Dio.

Ora il passo degli eventi che aveva mosso i tempi con andatura ponderosa, divenne così rapido che non potemmo più leggerlo negli astri. Ma il potere di Belgarion si muoveva, e noi lo percepivamo. E il giorno in cui gli uomini celebrano la creazione del mondo, il Globo di Aldur, che gli angarak chiamano Cthrag Yaska, fu consegnato a Belgarion e nell'istante in cui la sua mano si richiuse su di esso, il Libro dei Cieli si riempì di una grande luce, e il nome di Belgarion risonò dalla stella più distante.

Sentimmo Belgarion muoversi verso Mallorea, senza eserciti, ma portando la pietra con sé, e sentimmo Torak agitarsi nel sonno. Una grande battaglia si combatté nell'Occidente, ma non ebbe conseguenze su ciò che stava per accadere.

Giunse infine la spaventosa notte, e le pagine del Libro del Cielo si muovevano così veloci che non riuscivamo a leggerle, poi il Libro si fermò e leggemmo una sola, terribile, riga: «Torak è stato sterminato», e il Libro tremò e tutta la luce della creazione scomparve. E in quel tremendo istante di oscurità e silenzio terminò la Quarta Era ed ebbe inizio la Quinta Era.

E quando la luce tornò, più non riuscimmo a leggere il Libro dei Cieli! Dovemmo cominciare di nuovo a faticare per trarre un significato dalle sue oscure parole, come durante la Prima Era, e quando infine vi riuscimmo, scoprimmo un mistero. Prima, tutto si era mosso verso lo scontro fra Belgarion e Torak, ora i segni indicavano che i Fati avevano scelto altri aspetti per il loro prossimo scontro, ma troppa era la confusione perché noi potes-

simo capire. Stava scritto che il Guardiano del Globo era destinato a succedere a Torak come l'Aspetto del Secondo Fato che era chiamato Figlio delle Tenebre, ma ciò sapevamo essere impossibile, giacché Belgarion era il Figlio della Luce. Leggemmo inoltre che le madri del Figlio della Luce e del Figlio delle Tenebre li avrebbero guidati allo scontro e i segni mostravano chiaramente che Polgara era la madre del Figlio della Luce. Ma il destino di Polgara era di essere per sempre sterile, e questo stava negli astri da prima della sua nascita.[2] Anche se l'impossibile fosse accaduto e Belgarion fosse stato conquistato dall'altro Fato e diventato apostata, come Zedar, sua madre Ildera era morta quando lui era ancora in fasce. Sentivamo comunque una velata presenza aggirarsi nell'ombra e muovere le cose degli uomini e la luna ci avvisò che era una donna e il suo potere era grande quanto quello di Polgara. Ma anche questa Madre delle Tenebre era senza figli.

Restammo dunque interdetti, immersi nella nostra ignoranza. Una cosa però era chiara: le Ere dell'Uomo si facevano sempre più brevi a mano a mano che si succedevano e gli EVENTI che erano gli scontri fra i due Fati si avvicinavano sempre più fra loro. Dovevamo quindi affrettarci nelle nostre interpretazioni.

E così, nel decimo anno dalla morte di Torak, ci riunimmo a Kell e decidemmo che non potevamo più restare in disparte a osservare gli eventi: il tempo dello studio era finito e ora giungeva il tempo dell'azione. Era deciso, fin dai segni misteriosi nel Libro dei Cieli che noi avremmo controllato o ingannato i partecipanti al prossimo EVENTO, in modo che si svolgesse in un luogo e in un momento scelto da noi.

Comunicammo quindi questa decisione alla mente di una veggente che viveva nelle terre a ovest del grande mare, affinché si recasse nella Valle di Aldur per parlare a Polgara e convincerla a intraprendere il viaggio che l'avrebbe condotta al luogo di nostra scelta. Poi ci volgemmo ai preparativi, decisi a che tale EVENTO fosse l'ultimo. Quale fosse il risultato per il mondo, la divisione della creazione era durata troppo a lungo e con lo scontro tra i due Fati la divisione sarebbe finita e tutto si sarebbe ricomposto nell'uno.

[1] Il Globo e il Sardion.

[2] Eriond ha portato un cambiamento.

Il Libro dei Fati

QUESTI SONO I FATI CHE ABBIAMO CONOSCIUTO

Nei giorni precedenti alla separazione del mondo, giunse a noi uno spirito per dirci del Banchetto della Vita e del Diletto Ospite che un giorno vi avrebbe partecipato. E lo spirito disse anche di segni nel cielo e di sussurri tra le rocce che ne avrebbero annunciato l'arrivo. E noi imparammo a scrutare il cielo e ad ascoltare la terra sapendo che una falsa voce avrebbe tentato di allontanarci dalla verità e ci impegnammo con tutte le forze per capire quale Fato era vero e quale falso, timorosi di compiere la scelta sbagliata.

Ci allontanammo quindi dal luogo in cui questo ci era stato rivelato, consapevoli che il compito del nostro popolo era di apprendere tutto ciò che doveva essere appreso sui due Destini che dividevano la creazione. Cercammo la saggezza degli spiriti e di altri popoli e perfino degli dei, ma nessuno poteva offrirci una prova certa. Pesante era il nostro fardello, giacché la scelta che avremmo compiuto sarebbe stata per tutti gli uomini.

Ci volgemmo al Libro degli Astri, dove parla degli inizi, e trovammo scritto che all'inizio non era che un solo Destino e un solo Fato, e il Fato era uno scopo e una necessità. Ma nell'immensità senza tempo che esisteva prima degli uomini, un Secondo Destino venne a crearsi e anche quello era una necessità e uno scopo. Ed era in conflitto con il primo e il loro dissidio alterò la trama stessa della creazione e finché fossero esistiti entrambi nessuno dei due poteva compiersi. Ognuno dei due mise mano agli eventi e li stravolse, così che l'altro Fato fosse sconfitto, ed entrambi parlarono a coloro che sarebbero divenuti i loro strumenti.

Le voci di questi due Destini sono chiamate «Profezie», e una Profezia deve compiersi, ma i profeti del Primo Destino proclamarono che l'altro Fato era un errore e un abominio, mentre i profeti del Secondo Destino dichiararono che il Primo Fato era l'incarnazione del Male. E noi meditammo sulle profezie, ed era possibile che un errore portasse al Male, ma era anche possibile che il Male esistesse dall'inizio del tempo, per essere corretto.

Accadde intanto che anche il mondo fu diviso, poiché il dio Torak, frutto del Secondo Fato, sollevò la pietra che era strumento del Primo Fato, e la terra si separò e il mare invase la spaccatura e ciò che era uno divenne due,

e due furono i luoghi dove gli uomini dimoravano, e seguivano gli uni il Primo Destino e gli altri il Secondo Destino. Ma non c'era simmetria in questo, giacché il dio degli angarak era un aspetto del Secondo Destino, e il Globo era un aspetto del Primo Destino. Concludemmo quindi che doveva esservi da qualche parte un dio pari a Torak, come pure una pietra pari al Globo, e divenne per noi chiaro che quando un aspetto di un Fato incontra lo stesso aspetto dell'altro, quello sarà lo scontro finale tra i due e uno trionferà e l'altro perirà, ma se noi non saremo in grado di compiere la nostra parte in quello scontro, tutto quello che è perirà. L'ultima battaglia tra Bene e Male sarebbe avvenuta su questo mondo e noi dovevamo prepararci.

L'inizio della Terza Era, che sorse quando Belgarath e alcuni alorn ripresero il Globo di Aldur dalla Città della Notte Eterna, segnò l'alba dell'Era della Profezia. Pronunciò infatti in estasi il dio Sfigurato di Angarak le parole del Secondo Destino e noi aspettammo che anche il Primo Destino parlasse. La sua voce giunse dall'estremo nord, nelle terre chiamate Regni Occidentali, e non era la voce di un dio, ma di un idiota.

In un rozzo villaggio sulle rive del Fiume Mrin viveva un uomo simile a una bestia, tanto che la famiglia lo teneva rinchiuso in una capanna. Non pronunciava parole umane, ma ululava e gemeva come un cane, eppure nel suo trentesimo anno il potere della profezia discese su di lui, e cominciò a parlare. E caso volle che il re di quella terra fosse Collo di Toro, figlio di Spalla d'Orso, che aveva partecipato alla riconquista del Globo di Aldur, e da Belgarath era stato istruito di ascoltare la Voce della Profezia quando fosse giunta e di lasciarne traccia, così egli inviò gli scribi nel villaggio del profeta per annotare le sue parole.

E, dopo che aveva parlato per venti anni, nei suoi ultimi giorni la mente del Profeta di Mrin completamente si ottenebrò e il re Collo di Toro dovette farlo incatenare a un palo, affinché non si facesse del male.

Mandammo alcuni dei nostri a copiare le sue Profezie e le studiammo e le confrontammo con quelle di Torak. In quel periodo ci furono altre Profezie minori: il Primo Destino parlò attraverso la bocca di un mercante di Darine, nella lontana Sendaria, e il Secondo Destino parlò attraverso la bocca di uno schiavo a Rak Cthol. E un dotto di Melcena venne colto da estasi e parlò con la voce del Primo Destino per trecentonove ore, poi morì. E un marinaio e guerriero del Regno di Cherek si destò dal sonno sulla sua nave e rivelò Profezie sulla venuta di Torak, e i suoi compagni lo incatenarono e lo gettarono in mare. E in tutto ciò si celava un disegno che noi

non scorgevamo, giacché i luoghi in cui le Profezie erano rivelate e le persone che le annunciavano erano altrettanto vitali di ciò che veniva detto, ma questo era al di là della nostra comprensione.

Ma con l'inizio della Quarta Era finì il tempo della Profezia e iniziò il tempo dell'EVENTO. E il primo EVENTO fu l'assassinio del re di Riva, Guardiano del Globo. Gioì il dio Drago, ma non sapeva che da quell'atto il suo destino era stato segnato. Infatti la morte del re rivan consumò il cuore di Polgara nell'odio eterno verso il dio Sfigurato che, se non fosse riuscito a conquistare il suo amore, sarebbe stato dannato.

E l'EVENTO successivo fu la venuta dell'esercito angarak contro i Regni Occidentali, e Torak fu sopraffatto dal potere del Globo davanti a Vo Mimbre e costretto ad attendere l'arrivo del suo nemico. E a questo seguirono altri EVENTI, ora grandi ora piccoli, ma nessuno propagò la sua voce tra gli astri quanto la nascita di Belgarion. Nel suo sedicesimo anno lui tese la mano e toccò il Globo, e tutta la creazione risonò come un'unica immensa campana. Ed ecco che i due Destini si affrontarono nella Città della Notte e accadde che Torak, il dio Drago, fu sterminato per mano di Belgarion, il Guardiano del Globo. E questo EVENTO segnò l'inizio della Quinta Era.

Oscurità e confusione l'accompagnarono, giacché il Libro del Cielo era cambiato nell'istante della morte di Torak, e noi non riuscivamo più a leggerlo, e inoltre uno dei due Destini era stato sconfitto e noi non avevamo ancora scelto fra i due, non sapendo ancora quale fosse il Bene e quale fosse il Male. E se le Profezie di Torak erano state la voce della verità, allora dio era scomparso per sempre dal creato e noi eravamo destinati al Male eterno.

Disperati, cercammo di imparare nuovamente il linguaggio del Grande Libro dei Cieli, ma uno dei nostri, che sempre aveva prestato attenzione alle voci che uscivano dalle rocce, così disse: «Ascoltate, le rocce ancora parlano con due voci!» e gli spiriti così parlarono: «Ascoltate, il Figlio della Luce e il Figlio delle Tenebre ancora lottano fra loro nel mondo dello spirito». E dal Libro del Cielo, che di nuovo era per noi leggibile, apprendemmo che i due Destini continuavano la loro infinita contesa. Nello scontro fra Belgarion e Torak era perito solo un aspetto di un Destino. Comprendemmo ora che altri scontri simili avevano avuto luogo e altri ancora si sarebbero succeduti. Anche in questo momento, un nuovo aspetto del Destino che e venuto meno con la morte di Torak ha cominciato a muoversi per il mondo e sembra un oscuro riflesso di Polgara la Maga.

Comprendemmo infine che la lotta fra i due Destini continuerà finché esisteranno le due pietre che un tempo erano una. Poiché un tempo le pietre erano al centro di tutto il creato, ma ora ognuna è al centro di un differente Destino.

Cercammo dunque la pietra che contrasta il Globo poiché il Globo è nelle mani di Belgarion, che è un mago potente, e se le due pietre verranno a scontrarsi, Belgarion metterà mano sicuramente nella lotta, e non sappiamo se questo è come dovrebbe essere, ma come potremmo negare al potente Belgarion di compiere ciò che decide?

La seconda pietra è qui. Le rocce di questo mondo echeggiano il suono della sua presenza. Le due pietre muovono inesorabilmente una verso l'altra, come inesorabile è il Fato che rappresentano. Dobbiamo trovare la seconda pietra e dobbiamo rallentare il procedere di Belgarion, affinché non porti il Globo alla presenza dell'altra pietra prima che noi abbiamo compiuto la nostra scelta. Perché se lo scontro avverrà prima della scelta, tutto il creato perirà.

3

Il Libro degli Adempimenti

QUESTI SONO GLI ADEPIMENTI CHE CI SONO STATI ASSEGNATI

Quando la profetessa parlò a noi del Banchetto della Vita e del Diletto Ospite, ci esortò a prepararci alla sua venuta, che leggessimo i segni nel cielo e nella terra per scegliere tra i due che un giorno sarebbero giunti fino a noi. Così volgemmo i nostri visi ai cieli e non parevano esservi segni, ma, portento! una grande luce attraversò il cielo notturno, e nubi di fuoco erano nella sua scia, come un velo, e in esse leggemmo la prima parola del Libro dei Cieli, e quella parola era «Pericolo». E altri di noi si misero ad ascoltare i sussurri delle rocce e dapprima disperarono di interpretarli, ma, portento! la terra fu scossa dal terremoto e il sussurro delle rocce divenne un grido e in quel grido la prima parola del linguaggio della terra era «Pericolo».

Per secoli ci impegnammo a interpretare i segni nel cielo e i sussurri delle rocce, finché accadde che uno tra noi sollevò il viso al cielo e lesse chiaramente il messaggio degli astri. E il messaggio diceva: «Il pericolo si tro-

va nel cuore della scelta, giacché se non sceglierete in modo accorto tutto il creato si piegherà al disegno del MALE, e il BENE perirà e più non sarà». E un altro fra noi si accostò a una roccia e udì la sua voce chiaramente parlargli, e la roccia disse: «Il pericolo si trova nel cuore della scelta, giacché se non sceglierete in modo accorto tutto il creato si piegherà al disegno del MALE, e il BENE perirà e più non sarà».

E continuammo a studiare, e sempre il cielo e la terra ci avvertivano che in due sarebbero giunti a noi e che uno era il Bene e l'altro era il Male e noi dovevamo scegliere, però mai ci indicavano chi era l'uno e chi era l'altro. E i nostri eruditi si addentrarono in altri campi dello scibile, alcuni comunicarono con i morti, altri con gli spiriti, con le fiere e con gli alberi, altri scrutarono nel futuro e nel lontano passato, però mai trovarono la risposta.

E ci riunimmo un giorno nella pianura di Temba per riflettere sul nostro compito e come adempierlo e unimmo insieme tutto ciò di cui con mezzi diversi eravamo giunti a conoscenza: avevamo appreso della divisione che guasta il creato; avevamo appreso dei due spiriti al cuore della divisione; avevamo appreso delle due pietre che un tempo erano una e mai più saranno riunite. E fra noi si levò un uomo e, bendatosi gli occhi, parlò con la voce della visione, dicendo:

«Ascoltate! Il vostro primo adempimento è completo, e ora vi volgerete al secondo. I due spiriti che si contendono il creato sono presenti sulla terra. Una delle due pietre è qui, e anche la forma-dio dell'altro Destino. E in questo momento la solleva contro la terra. Cogliete questa opportunità per studiare i due Fati, cosicché possiate compiere la vostra scelta fra di essi».

E la terra si sollevò e si separò e il dio e la pietra si unirono per spaccare il mondo. E nello studiare i due Destini, scoprimmo che il primo era duro e implacabile e ci fu tra noi chi disse: «Di certo questo Destino deve essere il Male, giacché il Bene non può essere così». Ma noi facemmo osservare che era stato considerato soltanto l'aspetto rappresentato dalla pietra, ed è naturale per una pietra essere dura e implacabile. Ed, egualmente, trovammo il Secondo Destino colmo d'orgoglio e di immensa brama per la lode e l'adulazione, ma questi erano attributi naturali di una divinità, e quella era la forma-dio del Secondo Destino.

Costringemmo dunque le nostre menti al compito di vedere oltre gli aspetti esteriori, fino alla vera natura dei due Destini. E apprendemmo che entrambi muovevano inesorabilmente verso un EVENTO: si sarebbero scontrati mettendo in campo tutti i loro aspetti e sarebbe stato scelto il Fato del creato. E più apprendevamo sui due Destini, più scoprivamo che erano

in equilibrio: per una pietra c'era un'altra pietra; per un dio, un altro dio, per un eroe, un altro eroe, per una donna, un'altra donna, per una spada, un'altra spada. E dietro tutto questo scoprimmo che il Primo Destino del creato era immutabile, permanente e immobile. E che il Secondo Destino tendeva al cambiamento, alla trasformazione e alla progressione. E scorgemmo prove di tali differenze in tutti gli atti dei due Destini e tra noi a lungo discutemmo, ma sempre eravamo incerti se il cambiamento fosse bene o male o se l'assoluta immutabilità fosse il Fato che dovevamo scegliere.

E mentre ancora eravamo in preda al dubbio, Belgarath, che era un aspetto del Primo Destino, riprese il Globo del suo maestro dalla Città della Notte Eterna, e la mattina di quel giorno scese dalle montagne sopra Darshiva una veggente che mai avevamo veduto e l'uomo senza voce che la guidava era di una strana razza. E la veggente levò la voce e ci impose il terzo adempimento.

«Ascoltate», ci disse, «la Terza Era dell'uomo è iniziata e questa è l'Era della Profezia. Sarà vostro compito raccogliere tutte le Profezie che saranno manifestate da un Destino o dall'altro. Andate dunque, in tutte le terre degli uomini, alla ricerca dei profeti che parleranno le parole dei Fati e raccogliete tutto ciò che verrà detto.»

E questo adempimento era lungo e difficile, perché la Profezia si manifesta a volte al limite della follia e dovemmo quindi cercare tutti i folli in tutti i regni del mondo e trascrivere i loro farfugliamenti, e non sapevamo quali erano le voci della Profezia e quali le voci della follia e portavamo tutto ciò che raccoglievamo ai veggenti di Kell, dove distinguevano la Profezia dalla follia. E quando ebbe termine l'Età della Profezia, scoprimmo che poche erano le vere voci dei Destini, il resto erano vaneggiamenti, ma la veggente Onatel ci rivolse parole di conforto:

«Non addoloratevi, non disperate, poiché il compito più grande ancora deve venire, e tutto ciò che è accaduto prima è una preparazione per mettervi alla prova e ora che tutto ciò che è utile vi è stato dato, questo è l'adempimento che vi attende: in questa Era dovete compiere la Scelta».

A queste parole restammo stupiti, giacché non sapevamo che la Terza Era era giunta al termine e la Quarta Era principiava, ma poi tornò quello di noi che si era recato al nord e ci disse ciò che aveva visto nella casa di Torak, allora capimmo che il dio Drago non era il culmine del Fato che lo governava, e dovevamo guardare più oltre per trovare il dio che un giorno sarebbe a noi giunto. Ma la veggente Onatel ci aveva detto che tutto ciò

che era utile per compiere la scelta ci era stato dato. Era chiaro che fra le conoscenze ricevute non ne avevamo considerato nel debito conto qualcuna, qualche segno ci era sfuggito. Ci riunimmo quindi nelle pianure di Kell per esaminare tutto ciò che avevamo appreso.

Ancora ci disperammo, non trovando verità che emergessero per guidarci senza errore alcuno, ma Onatel di nuovo venne a noi, dicendo:

«Ascoltate! Vi rivelerò un mistero. La scelta verrà compiuta da uno solo di voi, non da tutti, e verrà compiuta non nella saggezza ma nella disperazione. Tempo verrà in cui i Fati si scontreranno e uno di voi vedrà ciò che nessuno ha ancora visto, e sceglierà».

E viaggiammo per il mondo, per essere presenti agli EVENTI di cui parlava il Libro dei Cieli, in cui i due Fati si sarebbero scontrati. Uno dei nostri si trovava a Riva quando il re Gorek fu assassinato, ma non c'era scelta che si potesse fare. E uno ristette accanto a Vo Mimbre quando il dio Sfigurato affrontò in singolar tenzone il Guardiano di Riva e fu sopraffatto dal potere del Globo. E uno era nel villaggio dove nacque Belgarion e non lontano dalla casa in fiamme nella quale perirono i suoi genitori. Eravamo a Riva quando il Globo fu consegnato nelle sue mani, ed esitammo per un istante sulla scelta da compiere, e l'EVENTO si concluse senza che decidessimo.

E infine arrivammo a Cthol Mishrak e ancora una volta il momento ci sfuggì. Perché l'EVENTO non avvenne con la morte di Torak per mano di Belgarion, ma si verificò quando Polgara rifiutò il dio degli angarak. E quando Torak cadde e tutto il creato tremò e si fermò, tememmo che mai più sarebbe risorta la luce. L'EVENTO era passato e noi non avevamo scelto, e avevamo sempre creduto che in quell'istante tutto sarebbe stato distrutto.

E scossi e timorosi ci allontanammo da quel luogo desolato e infine venne a noi il veggente Gazad, il viso arcigno, e così ci rimproverò:

«Avete fallito nel compito che Onatel vi aveva assegnato. Tutto il creato è stato deturpato dal vostro fallimento. Di nuovo avete lo stesso compito: scegliete! Non fallite di nuovo, perché altrimenti tutto ciò che è o è stato o sarà perirà, e il creato più non sarà».

Ci impegnammo allora ancora di più a trovare la pietra che contrastava il Globo di Aldur, ma il Destino di cui quella pietra è il centro agiva per nascondere la pietra agli uomini e agli dei. Non riuscendo a penetrare oltre le barriere di mente e spirito con cui il Destino proteggeva il suo segreto, decidemmo infine di seguire una strada pericolosa. Se fossimo riusciti a

ottenere l'aiuto di Belgarath, Polgara e Belgarion, il cui potere è il più forte in questo mondo, la nostra ricerca dell'altra pietra avrebbe avuto successo. Dovevamo però tener loro celato il nostro intento, giacché essi erano i servitori del Primo Destino. Se avessero trovato l'altra pietra prima di noi, avrebbero sicuramente cercato di distruggerla, e questo non potevamo permetterlo. Inoltre, occorreva che identificassimo la donna velata nell'ombra che ancora adesso plasma gli EVENTI per i propri scopi.

Cerchiamo quindi di adempiere i doveri che ci sono stati assegnati, di cui quello principale è scegliere. Condividete quindi tutto ciò che sapete con i vostri fratelli e sorelle, così che non accada che qualche frammento di conoscenza vada perduto, che se uno di loro è costretto a compiere la scelta non lo faccia in modo sconsiderato. Perché la scelta, una volta compiuta, non può essere cancellata, e ciò che scegliete durerà sino alla fine del tempo.

4

Il Libro delle Generazioni

QUESTE SONO LE GENERAZIONI DEI VEGGENTI

Sappiate prima di ogni altra cosa che non siete al di sopra gli altri a causa della visione. Non sappiamo da dove viene né perché alcuni sono scelti per riceverla e altri no. Voi non siete che lo strumento della visione ed essa vi userà per il suo scopo e voi mai saprete quale esso sia. Siate quindi umili e pazienti.

La visione venne dapprima a una donna chiamata Ninal. Ora Ninal era stata sposa e madre, ma quando la visione venne a lei voltò le spalle al marito e ai figli e si bendò gli occhi per non vedere la luce terrena, sì da scorgere più chiaramente ciò che la visione le rivelava. E da quel giorno non riaprì mai più gli occhi e parlò alla gente del Banchetto della Vita e del Diletto Ospite, e tutti l'ascoltavano rapiti, colmi di timore reverenziale.

C'era a quel tempo un uomo di nome Jord, più alto degli altri uomini, dai muscoli possenti, che però dal giorno della nascita non aveva mai proferito parola. Ed egli raccolse da terra un bastone e si avvicinò a Ninal e, messa la di lei mano sul bastone, la condusse via dalla folla e da quel momento vissero in disparte. Jord si prendeva cura di lei e la proteggeva e, anche se udiva da lei le rivelazioni delle visioni, quei segreti restavano per sempre

sigillati fra le sue labbra silenziose. Da allora sempre così è stato: per ogni veggente c'è un muto che funge da guida e protettore.

Negli anni che seguirono la grande rivelazione, molte volte alla gente parlò la veggente Ninal, e le sue parole erano a volte chiare e a volte oscure. E con il tempo la visione scese su altri e anch'essi si bendarono gli occhi e per ognuno di loro c'era un muto a guidarli e proteggerli. E anche le loro parole erano a volte chiare e a volte misteriose, e aiutavano i dotti che leggevano il Libro del Cielo e ascoltavano i sussurri delle rocce e scoprimmo che i veggenti potevano parlare tra loro anche a grande distanza e tutti parevano condividere la stessa anima che era la fonte della visione, ma di questo con noi non parlavano.

I veggenti della Prima Era dell'uomo furono chiamati le Generazioni di Ninal, giacché ella era stata la prima, e quando fu molto vecchia, Ninal morì e nella stessa ora anche Jord abbandonò questa terra, e furono sepolti insieme. Era finita anche la Prima Era e iniziarono le Generazioni di Vigun.

Vigun ci parlò il giorno che il dio Drago sollevò la pietra che chiamava Cthrag Yaska e il mondo si spaccò e così terminarono la Prima Era e il Primo Fato e il Primo Adempimento, e la Seconda Generazione si dedicò a cercare i figli degli dei per apprendere da loro ciò che sapevano degli dei e dei due Fati che si contendevano il creato. E scoprirono tante strane cose riguardanti gli dei: infatti ogni dio era talmente immerso in una singola idea che per tutto il resto era incompleto, ma quando infine giunsero alla Valle di Aldur, dove il dio dimorava assieme ai suoi discepoli, si avvidero che egli era immerso nell'idea della conoscenza. E Aldur li confortò e li consigliò di sopportare l'arrivo degli angarak che ben presto avrebbero invaso la loro terra. E quando se ne andarono, una di. loro rimase, ed era la veggente Kammah. E Kammah attese che tornassero il Primo Discepolo di Aldur e quella che sarebbe divenuta sua moglie. E quando Belgarath arrivò dalla sua missione con lui c'era soltanto una civetta bianca e Kammah si tolse la benda per vedere anche con gli occhi ciò che l'altra visione le aveva rivelato e seppe che, sebbene fosse civetta e lupo, un giorno sarebbe divenuta donna e la sposa di Belgarath. Tremò Kammah e si gettò in ginocchio davanti a lei, e seppe che Poledra due figlie avrebbe partorito: una sarebbe andata sposa al Guardiano della pietra chiamata il Globo e dalla loro discendenza sarebbe nato lo Sterminatore del dio, che gli uomini avrebbero chiamato Belgarion. L'altra figlia, Polgara, sarebbe divenuta la più potente maga del mondo e, seppur sterile, sarebbe stata madre di Bel-

garion e anche del Diletto Ospite che un giorno sarebbe giunto al Banchetto della Vita. E questo fu il più importante tra gli eventi appresi dai veggenti delle Generazioni di Vigun.

La Terza Era iniziò quando Belgarath, in compagnia del re degli alorn e dei tre figli, si spinse fino alla Città della Notte Eterna e riprese il Globo di Aldur. Ma ciò che alcuni uomini non sanno è che nello stesso istante un EVENTO di pari importanza ebbe luogo nella Valle di Aldur: Poledra diede alla luce due gemelle e morì di parto, e questo plasmò il futuro quanto la riconquista del Globo. E scese dalle montagne sopra Darshiva una strana veggente e, spinti dalle sue parole, per tutto il mondo ci disperdemmo a raccogliere le Profezie sussurrate dai due Fati nei cuori degli uomini più diversi.

E a studiare le profezie e dirne il significato furono le Generazioni della Veggente Sconosciuta. Nella città di Kell consegnammo ai veggenti ciò che avevamo raccolto e si compì una maraviglia, giacché furono i muti che li accompagnavano a leggere i documenti. Se il veggente non parlava, significava che il documento era falso, e il muto lo gettava immediatamente nel fuoco. Se era una vera Profezia (di uno o dell'altro Fato) il veggente principiava a parlare appena il muto principiava a leggere e da questo capimmo che le loro menti erano collegate.

Le poche Profezie vere rivelarono tutte la stessa storia: un giorno il Figlio della Luce e il Figlio delle Tenebre si sarebbero incontrati e si sarebbe deciso il Fato di tutto il creato. Questo già sapevamo, per averlo letto nel Libro dei Cieli, ma nei suoi ultimi giorni parlò l'anziano veggente Encoron e infine capimmo il significato di ciò che avveniva dall'inizio del tempo.

«Variazioni», declamò Encoron. «Ogni EVENTO non è che la variazione dello stesso EVENTO che si è ripetuto innumerevoli volte attraverso tutte le ere. Il Figlio della Luce e il Figlio delle Tenebre si confronteranno, come già hanno fatto innumerevoli altre volte e come continueranno a fare, fino a che fra loro verrà compiuta una scelta.»

«Qual è la scelta, maestro?» gli chiedemmo. «E chi deve compierla?»

Ma non parlò più e lui e il suo muto guardiano si stesero sulla terra e morirono entrambi.

E all'inizio della Quarta Era giunse la veggente Onatel e anch'ella parlò della scelta, e i veggenti delle Generazioni di Onatel saggiarono con le loro menti il centro della Profezia e del Destino che ne era l'essenza, ma le visioni erano oscure e senza significato. E infine giunse Dallan e così ci parlò:

«La vita di un uomo non è che un battito di ciglia, e la vita di una stella non è che un respiro. La contesa fra i due Fati ha attraversato l'eternità e il suo esito comprenderà EVENTI talmente vasti che la vostra immaginazione non può afferrarli. Se trionferà il Fato che è il MALE, il risultato non si ripercuoterà tanto sulla vita degli uomini, ma si vedrà piuttosto fra gli astri. E se periscono gli astri, tutto perirà».

E infine capimmo: la scelta fra BENE e MALE era la scelta fra esistenza e distruzione di tutto il creato. BENE e MALE erano termini umani e non avevano significato fra gli astri. Ciò che agli occhi degli uomini appariva la cosa più terribile e malvagia poteva essere quella che avrebbe salvato il creato dalla distruzione, e nostro dovere era proteggere il creato, anche a costo di distruggere l'umanità.

E vedemmo nel Libro dei Cieli che si avvicinava il tempo dello scontro tra il Figlio della Luce e il Figlio delle Tenebre, e mandammo dunque cinque veggenti delle Generazioni di Onatel a Cthol Mishrak, a compiere la scelta.

Ma il momento della scelta venne e passò: infatti avevamo creduto che l'EVENTO fosse il confronto fra Belgarion e Torak, ma così non era: il vero EVENTO era stato il rifiuto di Torak da parte della figlia di Belgarath, Polgara.

E, addolorati per essere venuti meno al loro compito, i cinque veggenti tornarono a Kell, e la Quinta Era già aveva avuto inizio.

Fu questa l'Era delle Generazioni di Gazad, il severo veggente che ci aveva rimproverati per aver fallito nel nostro compito. E le Generazioni di Gazad si addentrarono negli affari di questo mondo, come nessuno di noi aveva mai fatto. La necessità di una scelta grava ora pesantemente sopra di noi e il tempo della contemplazione indifferente degli EVENTI è finito. È giunto il momento di agire, di plasmare gli EVENTI anziché esserne plasmati. Dobbiamo fare in modo che lo scontro finale accada in un luogo e in un momento di nostra scelta. Perché, se si verificasse senza la nostra scelta, tutto ciò che è stato, che è e che sarà dovrà sicuramente perire.

5

Il Libro delle Visioni

QUESTE SONO LE CINQUE VISIONI

Ascoltate![1] Una grande luce venne nei miei occhi e ne restarono abbagliati; ma quando si abituarono allo splendore vidi una grande tavola apparecchiata con fini tovaglie e piatti d'oro. E vidi i sette invitati al banchetto e il posto vuoto per il Diletto Ospite che ancora non era giunto. E i sette mangiarono ciò che a loro piaceva e spesso si guardavano intorno alla ricerca di colui che ancora non era giunto. A tutto ciò assistetti con meraviglia, giacché non sapevo perché mi venisse mostrato.

E percepii una figura incappucciata che stava alla mia sinistra e un'altra alla mia destra, ed entrambe con gesto imperioso insistevano perché continuassi a osservare il banchetto. E i sette commensali dopo aver mangiato a sazietà si alzarono da tavola e, maraviglia! ancora rimaneva abbondante cibo. E la figura alla mia destra così mi parlò: «Questo è il Banchetto della Vita, e i sette invitati sono i sette dei e hanno scelto ciò che loro aggrada». E la figura alla mia sinistra così mi parlò: «Un invitato ancora non è giunto e anche costui è un dio e quando arriverà sceglierà tutto ciò che gli altri commensali non hanno preso».

Non capii il significato di quelle parole, ma intuivo l'inimicizia che li divideva. Poi si voltarono a parlarmi con un'unica voce: «La scelta sta a te, poiché in due giungeranno al Banchetto della Vita, e tu ordinerai a uno di restare e all'altro di andare, e sarà come tu decidi. E la tua scelta sarà per tutto ciò che è stato, che è e che sarà».

E mi sentii schiacciare dal fardello che avevano riversato su di me, perché ora capivo: le due figure erano i Destini che avevano lottato uno contro l'altro per le infinite vie del tempo, e uno era forte quanto l'altro. E tutto ciò che è stato, che è e che sarà è egualmente diviso tra loro in modo così perfetto che la mia scelta romperà l'equilibrio e questa scelta avverrà per tutto il creato. E quando protestai che non ero abbastanza saggia per tale scelta, essi mi risposero: «Nessun uomo né dio né spirito è abbastanza saggio per tale scelta. Che questo compito spetti a te è solo un caso e non ci importa come verrà svolto. La divisione deturpa la trama stessa del creato e se non avrà ben presto termine tutto il creato perirà. Scegli con saggezza, scegli con malvagità, scegli spinta dal capriccio... ma scegli!»

A queste parole svenni e non vidi più nulla.

Come in un sogno attraversai una brughiera sotto un cielo minaccioso e dovevo trovare riparo contro l'imminente tempesta e appena ebbi questo pensiero vidi una grande casa. Mentre mi avvicinavo, mi accorsi che quella casa sempre meno mi piaceva: si ergeva cupa e tetra sull'orlo del precipizio

che segnava la fine della brughiera. Ma la tempesta incombeva e non avevo scelta.

Arrivai alla porta pochi secondi prima che si scatenasse il diluvio e il servo che mi aprì mi condusse lungo oscuri corridoi fino a una grande sala da pranzo con un'enorme tavola sulla quale stava un solo piatto. Mi fece sedere e mi portò carne e bevande. Quando gli chiesi notizie della casa e del proprietario, rispose: «Questa casa è qui da prima dell'inizio del mondo e ha due proprietari, gli stessi che l'hanno eretta».

Io replicai che nessuna casa poteva durare così tanto e che nessun mortale poteva essere in vita da prima dell'inizio del mondo, ma lui non rispose e mi ordinò di finire in fretta il mio pasto, che dovevo recarmi immediatamente al cospetto dei proprietari della casa.

Mi condusse dunque per altri cupi corridoi fino a una strana stanza. Una parete era formata da una grande finestra che dava sul precipizio e accanto stava un tavolo a cui erano sedute due figure incappucciate, avvolte in lunghe vesti, e sul tavolo era disposto un gioco di enorme complessità.

Così mi sussurrò il servitore: «Non parlare, o disturberai la partita che giocano dall'eternità, e non avvicinarti alla finestra, o il vuoto che si stende oltre di essa ti distruggerà la mente».

Avendo io risposto che avevo già visto altri precipizi e dunque la mia mente non era in pericolo, il servitore mi guardò stupito e disse: «Non sai dunque in quale casa sei giunta? Questa è la casa che si erge al limitare del creato. Oltre quella finestra non c'è un precipizio, ma il nulla assoluto. Resterai qui a osservare la partita finché la tempesta non si placherà, quindi te ne andrai per la tua strada».

E così per tutta la notte osservai i due giocatori senza volto intenti alla partita che nemmeno provavo a comprendere. Se uno muoveva un re, l'altro muoveva una cometa o un sole o un granello di sabbia. E sulla tavola c'erano mendicanti e ladri e meretrici, e c'erano re, regine e cavalieri. E a volte i giocatori erano rapidi, altre volte meditavano a lungo fra una mossa e l'altra.

Giunto il mattino, il servitore tornò e mi riaccompagnò lungo i tetri corridoi fino alla porta, e la tempesta era cessata. Gli chiesi che gioco fosse quello sul tavolo.

«È la partita dei due Fati. Tutti i pezzi contengono due possibilità e sono tutti interconnessi. Quando si muove un pezzo, tutti gli altri si muovono. I due avversari non provano nemmeno a vincere, ma cercano di mantenere l'equilibrio fra loro.»

«Allora perché continuano a giocare?»

«Perché devono. La partita va giocata fino alla sua conclusione, sia essa alla fine del tempo. Sei stata condotta in questo luogo perché forse tu o un altro che verrà dopo di te compirà un giorno una mossa in questa partita eterna.»

Attraversai la brughiera di buon passo, accompagnata dal cinguettio degli uccellini, e nel pomeriggio trovai il sentiero che mi riportò al mio paese.

A un certo punto mi trovai sola e stanca in una selva oscura; sembrava che mi fossi allontanata dal sentiero, e non sapevo perché mi trovavo lì.[2] Quando scese la notte disperai di ritrovare di nuovo la strada, quindi mi disposi a dormire, avvolta nel mantello, la schiena appoggiata contro il tronco di un grande albero.

Non so se dormii o no. Mi parve di svegliarmi all'improvviso e mi ritrovai in una città popolosa, in mezzo a un'ampia strada dove la folla correva diretta verso la piazza, e mi trascinava con sé. Chiesi a un uomo per quale motivo tutti si precipitavano verso la piazza e lui rispose con ardore: «Lei arriva».

Gli confessai di essere forestiera e chiesi a chi si riferisse.

«Lei, naturalmente, la Signora più eminente del mondo.

Gli uomini dicono che ha mille anni, e che è saggia oltre ogni credere.»

«Se è tanto avanti negli anni», osservai, «forse non è bene stringerci attorno a lei, sarà sicuramente fragile e inferma, e non gradirà il rumore e la confusione di una grande moltitudine.»

Non udii la sua risposta, giacché la folla lo allontanò da me, ma poi ripensai alla signora di mille anni e risi, poiché nessuno, per quanto potente, può vivere così a lungo. Ma, mentre giungevo alla piazza, dal cielo discese una grande civetta bianca, vi si posò proprio in mezzo, sbatté le ali e, dopo uno sfolgorio, scomparve per lasciar posto alla donna più bella che avessi mai visto. Posò sulla folla uno sguardo imperioso e tutti si inchinarono. Solo io, stordita dalla sorpresa, restai immobile e non compii alcun rispettoso gesto di saluto. Mi si avvicinò allora, un lieve sorriso sulle labbra, e vidi che sulla fronte tra i suoi capelli corvini spiccava una ciocca nivea.

Mentre il mio cuore sembrava fermarsi nel petto, così mi parlò: «Perché sei pallida, fanciulla? Non hai mai visto una magia così semplice?»

«Signora, perdonatemi», balbettai. «Non è la vostra magia che ha sot-

tratto alle mie membra la capacità di muoversi, ma la vostra bellezza.»

Sorrise allora e disse: «Sei una fanciulla che sa parlar bene», e mi toccò delicatamente una guancia. Poi lo sguardo si fece grave e aggiunse: «Sei forestiera, e non sai come o perché sei giunta in questo luogo. Fra non molto ti risveglierai».

«Allora questo è soltanto un sogno?» gemetti, e mi si strinse il cuore.

«No, questo è più reale del mondo da cui provieni. Ritorna fra la tua gente e riferisci ciò che hai veduto e di' loro che il tempo della scelta sarà giunto quando mi vedranno in terra straniera, fra di loro. Poiché io non verrò nelle terre della tua gente fin quando non sarà il momento della scelta, e potranno prendere il mio arrivo come un segno.» Mi toccò di nuovo una guancia, si voltò e svanì.

E tale fu la mia emozione che svenni. E al mio risveglio non ero nella città popolosa e non ero nella selva dove avevo perduto la strada, ma ero nella mia casa e nel mio letto. E conclusi che ciò che avevo veduto era un sogno, ma poi scorsi sulla coperta una piuma bianca e seppi allora che la Signora della mia visione aveva detto il vero e che io l'avevo realmente veduta, e un giorno sarebbe giunta nel paese dov'ero nata e avrebbe chiesto alla mia gente di scegliere.

Mi trovavo un tempo nell'Occidente per certe mie incombenze e sentii che dovevo recarmi all'Isola dei Venti per assistere a una meraviglia da narrare ai miei fratelli e alle mie sorelle quando infine fossi ritornata a Kell.

Era il tempo dell'anno peggiore per mettersi in viaggio, poiché il mare infuriava e il vento minacciò innumerevoli volte di rovesciare la nave che mi portava. Infine sbarcai sulla spiaggia della città di Riva proprio la vigilia della festività che tutti gli uomini dell'Occidente osservano, e la città esultava per la notizia che il Globo di Aldur, che era stato rubato, il giorno dopo sarebbe tornato nel Palazzo del Re di Riva e io capii che quella era la meraviglia a cui avrei assistito.

Ma, mentre il fanciullo che portava il Globo e il giovane sendar che guidava i suoi passi entravano nella Sala del Trono, una visione scese su di me e mi avvidi che il giovane sendar era tutto ammantato di luce e quando il fanciullo gli porse il Globo, udii un coro di milioni di voci risonare dalla stella più lontana e seppi che Belgarion era infine giunto. E quando il giovane fissò il Globo al pomo della grande spada e la lama fiammeggiò per

dichiarare la sua identità a chi si trovava riunito in quella sala e agli uomini tutti, mi avvidi che il volto del fanciullo che aveva portato il Globo era soffuso ineffabile di gloria e seppi che dietro quel viso stava uno dei due dei tra i quali un giorno dovevamo scegliere. E a causa di ciò che avevo veduto l'oscurità mi riempì gli occhi e svenni.

Vagai come in sogno tra le paludi di Temba e giunsi infine alla riva dove mi attendeva una piccola barca senza remi e senza vela che, quando vi salii, mi portò al largo sul mare. Giunta davanti a una cupa scogliera di antica roccia, vi sbatté contro e si sfracellò. Costretta a sbarcare, vagai sulle rocce ricoperte di brina e giunsi infine a una stretta apertura.

Timorosa scesi nella tetra caverna e scorsi le rovine di un antico tempio, sui gradini del quale stava una donna incappucciata e velata il cui aspetto mi gelò il sangue nelle vene. Indicò in silenzio una porta del tempio e io, incapace di resistere, feci come mi aveva ordinato.

Nel tempio vidi un altare e su di esso una pietra scura di una certa dimensione, e la donna mi si avvicinò e portava un neonato fra le braccia. Quando si accostò all'altare, la pietra principiò a rilucere, tanto che potei vedere dentro la pietra e ciò che vidi mi terrorizzò. La donna vi premette contro il neonato e, portento! la pietra si aprì per accettarlo. Ma all'improvviso mirai l'arcigna forma di Belgarion lo Sterminatore del dio che si ergeva davanti alla donna. Il viso contorto dall'angoscia, gli occhi colmi di lacrime, sollevò la sua spada fiammeggiante per infliggere un unico colpo alla donna e al neonato. E io gridai per fermarlo, e la mia voce mandò in frantumi la visione e mi svegliai invasa dal terrore.

Ma in verità ti dico, fratello, che la mia visione non è una nebbiosa fantasia, bensì una realtà solida come la terra sulla quale cammini. Ascolta le mie parole: la scogliera realmente esiste, come pure il tempio nella caverna. E nel tempio si trova la pietra. Un giorno la donna e il neonato e lo Sterminatore del dio giungeranno in quel luogo oscuro e in quel momento la scelta verrà compiuta, giacché quello è l'EVENTO verso il quale tutto si sta muovendo, fin da prima dell'inizio del tempo.[3]

[1] Quella che segue è la visione di Cyradis.

[2] Leggete per un confronto il canto iniziale della *Divina Commedia.*

[3] Ci sono voluti tre mesi per scrivere «I Vangeli Mallorean», ma valeva la pena perché hanno fornito una base filosofica per l'Epopea dei Mallore-

an, di cui la figura di Cyradis è il fulcro.

PARTE SESTA

Compendio degli eventi attuali

5376 - 5387

Dal diario personale di re Anheg di Cherek[1]

5376

Nella primavera dell'anno che seguì la battaglia di Thull Mardu e gli eventi eccezionali svoltisi a Cthol Mishrak, ci radunammo a Riva per le nozze del giovane re Belgarion e della principessa imperiale Ce'Nedra. Ho qualche riserva sulla saggezza di un'alleanza così stretta fra la casata del Guardiano del Globo e la casa imperiale di Tolnedra, ma Ran Borune è anziano e non ha successori, quindi suppongo che non dobbiamo temere molto da quella parte. Inoltre, Ce'Nedra è una giovane donna davvero notevole, nonostante qualche occasionale leggerezza, e la sua forza di carattere ben farà da complemento alla natura un po' diffidente di Belgarion. Il loro matrimonio promette di essere burrascoso, ma almeno il mio giovane amico non si annoierà. Quanto a me, preferirei tagliarmi via la barba che avere una moglie simile.

Nell'estate di quest'anno ci è giunta notizia che 'Zakath ha concluso con successo l'assedio di Rak Goska, con una crudeltà impensabile perfino per un angarak. Credo che dovrà pentirsene prima o poi. Infatti re Urgit, il figlio di Taur Urgas, è sfuggito al massacro e sicuramente si servirà dell'atrocità dei murgos per contraccambiare. Io me ne starò seduto tranquillo ai margini del campo a inneggiare a una e all'altra parte, assistendo alla loro reciproca estinzione.

Nel tardo autunno ho ricevuto una lettera dal mio buon amico, il generale Varana, che mi informava come quell'insopportabile somaro che gli Honethite avrebbero voluto come successore di Ran Borune sia stato avvelenato da un sicario horbite, che Belar lo benedica!

Abbiamo saputo che lo strano tizio, Relg, e la donna marag che Belgarath ha ritrovato nelle caverne sotto Rak Cthol, hanno avuto il primo figlio, un maschio. Il fatto che ha gli occhi azzurri ha mandato in visibilio gli ulgos. Mio cugino Barak dice che questo ha a che fare con la loro religione e io non ho indagato oltre, perché le questioni religiose mi fanno venire il mal di testa. A proposito, Barak non ha mostrato ulteriore propensione a trasformarsi regolarmente in orso e gliene sono molto grato. Tra lui e un orso non ci corre una grossa differenza, ma sarebbe imbarazzante ammettere una stretta parentela con qualcosa che praticamente dimora nella foresta.

5377

Ho trascorso Erastide con Islena, Rhodar e Porenn a Boktor e sono appena tornato a Val Alorn. Rhodar sembra ancora più addolcito con l'età e stravede per il nuovo figlio. Dice che il suo vagabondo nipote, Kheldar, ha fatto società con un certo Yarblek, un nadrak che è ladro quasi quanto lui, e hanno fatto un bel colpo, impossessandosi del mercato nadrak delle pellicce.

Mentre ci trovavamo a Boktor, Cho-Hag ci ha fatto sapere che Hettar e la cugina di Belgarion, Adara, gli hanno dato un nipotino. Ultimamente sembra che tutti facciano figli. Speriamo che Belgarion e la sua minuscola regina rimangano contagiati.

Nei regni del sud gli eventi, come al solito, buttano in politica. Mio cugino Grinneg, nostro ambasciatore a Tol Honeth, mi ha fatto sapere che il generale Varana, in veste di inviato speciale di Ran Borune, ha concluso un accordo commerciale vantaggiosissimo con Sadi, eunuco capo alla corte di Sthiss Tor.

Il giovane re Korodullin, con astuzia sorprendente, ha nominato il conte Redegen governatore generale di Asturia. Ho conosciuto il conte: è una persona di buon senso e questo in Asturia lo rende un genio assoluto. Spero che questa nomina allenti le tensioni tra Mimbre e Asturia.

Quest'estate il giovane Belgarion e la sua regina hanno fatto il giro delle capitali dell'Occidente, mossa politicamente saggia. Finora Belgarion non ha compiuto azioni che sottolineassero il suo titolo, Signore Supremo dell'Occidente, e credo che faccia bene a ricordare alla gente che c'è ancora. La visita della coppia reale è stata gradevole. Garion (Belgarion, adesso dimentico il nome ufficiale quando parlo con lui) sembra più maturo e un

po' più deciso. Credo che non dover più subire lo stretto controllo di Polgara e, allo stesso tempo, essere costretto a far valere la propria autorità su Ce'Nedra gli abbia rafforzato la spina dorsale.

Appena prima dell'arrivo delle bufere invernali, abbiamo saputo che 'Zakath[2] ha conquistato la città murgos di Rak Hagga. A meno che non accada qualcosa a fermare la sua avanzata laggiù, saremo costretti a intraprendere qualche azione contro di lui. Le sue motivazioni sono oscure e il suo esercito è un po' troppo grosso per i miei gusti.

5378

Le mie apprensioni a proposito di 'Zakath si sono rivelate infondate. Il re dei murgos Urgit, che sembra non avere ereditato la follia del padre, si è accortamente ritirato davanti all'avanzata dei mallorean, attirandoli nella vastissima foresta meridionale che si stende in buona parte nel distretto militare di Gorut. Qui ha piazzato il grosso del suo esercito, sfruttando gli alberi come riparo, e quando 'Zakath si è avvicinato a Rak Gorut, Urgit gli è balzato addosso, massacrando mezzo esercito.

Questa primavera Ran Borane si è ammalato gravemente, ma ha ancora sufficienti facoltà mentali per capire di non riuscire a portare avanti gli impegni quotidiani. Ha quindi nominato reggente imperiale il generale Varana, il quale con la partecipazione alla battaglia di Thull Mardu è diventato una specie di eroe nazionale; quindi l'imperatore non poteva scegliere più saggiamente.

Quest'estate sono arrivato fino a Riva per il Consiglio Alorn. Dato che Torak è morto, non c'erano da affrontare questioni urgenti e si è trattato più che altro di una riunione mondana. Com'è strano tornare a Riva adesso che finalmente regna la pace! Belgarion matura a vista d'occhio. Se avessi un figlio, vorrei tanto che fosse come lui. Forse, se Islena non avesse quella paura morbosa del parto, avrei un figlio. Abbiamo tutti canzonato garbatamente il giovane re per la sua incapacità di produrre un erede al trono e lui se l'è presa un pochino. È un po' troppo sensibile alle battute, ma con il tempo si rafforzerà. Belgarath, che è arrivato dopo gli altri, era sempre il solito, immutabile come le rocce. Rhodar invece appare in declino. Gli manca il respiro e soffre di idropisia. Non riesce più a salire le scale, però ha la mente lucida.

Mentre ci trovavamo a Riva, è arrivato un messaggero dall'Arendia per informare Belgarion che il suo caro amico Lelldorin e la sua sposa mim-

brate avevano appena avuto il primo figlio, una bambina. Durante i festeggiamenti che hanno fatto seguito a questa bella notizia, sono riuscito a far alzare il gomito all'eccessivamente sobrio Belgarion. È importante vedere come si comporta un uomo quando è ubriaco e lui mi ha dato soddisfazione: con un gallone circa di buona birra in pancia, diventa un tipo decisamente diverso. Peccato però che canti da far schifo. La mattina dopo il poverino era a pezzi. È evidente che ha bisogno di pratica: le bevute rientrano negli obblighi sociali di un monarca.

5379

Agli inizi dell'anno sono stato rattristato dalla morte del mio amico e compagno d'arme Rhodar di Drasnia. La sua astuta saggezza, il suo immancabile buon umore e il suo coraggio facevano di lui una roccia sulla quale appoggiarsi in tempi travagliati. Ora nel mondo si sente un vuoto immenso. Porenn ha assunto la reggenza per conto del suo giovane figlio.

Nel frattempo abbiamo saputo che 'Zakath si sta ritirando a nord, avendo abbandonato Rak Hagga. Per aumentare le sue difficoltà, circolano voci che in Mallorea è scoppiata la guerra civile: nei sette regni di Karanda sono emersi sentimenti fortemente separatisti. Se questo lo costringerà a tornare in patria, credo che la sua avventura in questo continente sarà finita.

All'inizio dell'estate ho fatto visita a Fulrach per consultarmi con lui sugli eventi in Drasnia e nel Cthol Murgos meridionale. La Sendaria ha un'importanza strategica e logistica enorme, per quanto riguarda i Regni Alorn, quindi è essenziale per me mantenere relazioni cordiali con Fulrach. L'ho trovato molto preoccupato per un'epidemia di colera suino che è scoppiata in Sendaria. Temo che il prezzo di prosciutto e pancetta aumenterà, prima dell'inverno.

Notizie sensazionali da Tol Honeth! Il generale Varana ha mandato in prigione i consiglieri, perché non volevano accettare un decreto che aveva lo scopo di allentare la tensione riguardo alla successione, e come misura preventiva ha raccolto tutti i grandi duchi di Tolnedra a palazzo, in custodia protettiva, in appartamenti comodi ma ben sorvegliati. Poi si è proclamato dittatore militare e ha assunto i pieni poteri. Tutto il mondo trema, e io pure: anche se l'impero non mi piace, devo riconoscere che è un fattore stabilizzante negli affari mondiali. Se si dissolve, soltanto gli dei sanno ciò che accadrà.

Mi hanno riferito che Taiba, che sembra fertile come un coniglio, ha da-

to a Relg un secondo figlio, una bambina, verso la fine del 5377, e che adesso ha partorito un'altra femmina. Considerata la propensione di Relg all'ascetismo assoluto, sarei curioso di sapere a quali lusinghe ricorre Taiba per attirarlo nel proprio letto.

5380

Islena continua a comportarsi in modo particolare. Se ne avessi il tempo, indagherei per scoprire che cosa c'è sotto.

Guai a Cthol Murgos! 'Zakath ha sbarcato un'enorme armata sulla costa meridionale del distretto militare di Hagga, stringendo Urgit in una mossa a tenaglia. La battaglia ha avuto luogo sul confine tra Hagga e Cthan e sappiamo che Urgit è stato disastrosamente sconfitto e ci ha quasi rimesso le penne. 'Zakath ha ripreso Rak Hagga e la mia convinzione che avesse chiuso con questa parte del mondo si è rivelata grossolanamente prematura. Penso che dovrò fare quattro chiacchiere con Belgarion: al sud gli avvenimenti stanno arrivando al punto da richiedere un nostro intervento.

A Tolnedra le cose sono peggiorate ancora di più. Ran Borane ha «adottato» Varana e lo ha proclamato ufficialmente proprio erede, scatenando le proteste delle altre grandi famiglie. A mio parere, Varana sarebbe un ottimo imperatore, però mi chiedo se la sua salita al trono non scatenerà turbolenze tali da far rimpiangere questa scelta. Con la presenza di 'Zakath nel sud, non è certo questo il momento perché Tolnedra sia distratta da battibecchi interni.

LA MIA ISLENA È INCINTA!!! Che cosa fantastica! O ha superato la paura del parto, oppure i rimedi caserecci che usa per evitare la gravidanza hanno fatto cilecca. Si rifiuta di affrontare l'argomento. Merel, la moglie di Barak, sta costantemente al suo fianco per sostenerla nei momenti di debolezza. Ecco una donna che è fatta d'acciaio. Certe volte mi intimidisce perfino! Però, quando ha attorno Barak, fa le fusa come una gattina. Le donne! Non le capirò mai. Dopo tutti questi anni, diventerò padre. Adesso uscirò assieme a Barak e ci ubriacheremo fino alla nausea.

L'impero commerciale del principe Kheldar e del suo complice nadrak si è dilatato oltre i limiti del buon gusto. Dominano completamente il commercio lungo la Via Carovaniera Settentrionale e hanno preso in affitto i cantieri navali di Yar Marak per costruirsi una flotta di navi mercantili con cui andare a saccheggiare Mallorea. Kheldar è venuto a Cherek nottetempo, come un ladro, per assoldare tutti i costruttori navali che gli riusciva di

trovare. Adesso non potrei nemmeno costruirmi una barchetta a remi, se volessi. Tristi tempi, quando il denaro conta più della lealtà o del patriottismo! Islena si sta gonfiando come una vela al vento e ha una voglia insaziabile di fragole. Dove le trovo le fragole, in questo periodo dell'anno?

Oggi ho mandato una nota di protesta al principe Kheldar. Avrei dovuto immaginarmelo che la costruzione di navi era solo il preludio: adesso sta reclutando marinai. In Cherek non sono rimasti abbastanza uomini validi per governare la flotta. Le paghe che offre sono assolutamente oltraggiose. Dovrei dare fondo al tesoro, per stargli a pari. Si sta spingendo troppo oltre. Comunque, non mi è mai piaciuto.

Polgara ha graziosamente inviato a Islena cesti colmi di fragole del proprio giardino. Come fa a farle crescere in questa stagione? Islena ne ha mangiate due e ha lasciato lì il resto. Che me ne faccio adesso di tutte quelle fragole?

Ariana, moglie di Lelldorin di Wildantor, ha dato alla luce il primo figlio maschio. Spero che sia un buon segno.

HO UN FIGLIO!!! Un maschietto con i capelli neri e i polmoni che sembrano trombe! Che Belar sia benedetto! Com'è nostra usanza, io e Barak lo abbiamo subito preso e siamo scesi al porto, dove gli abbiamo immerso i piedini nell'acqua salata, perché diventi un marinaio. Tornati a palazzo, ci siamo tracannati un barile di birra di quella buona per aiutare la scelta del nome. La birra però deve aver intralciato la mia creatività, perché i miei nobili mi hanno annunciato che dopo mezzanotte ho versato la birra su mio figlio, chiamandolo Anheg, come me. Be', Anheg II non è poi tanto male.

5381

'Zakath è tornato in Mallorea e ha schiacciato la ribellione in Karanda. Sono sicuro che ha eliminato le fazioni dissidenti a Zamad, Ganesia e Voresebo con particolare brutalità. Suppongo che tra poco tornerà nel nostro continente. Mio figlio ha messo il primo dentino!

Questa primavera è morto Ran Borune e ha avuto solenni funerali di stato. Varana, che non è certo il tipo da lasciarsi sfuggire un'opportunità, si è immediatamente incoronato imperatore di Tolnedra. Le grandi famiglie, naturalmente, sono offesissime, però è lui che controlla le legioni. Mentre gli Honethite, gli Horbite e i Borune sebbene a malavoglia hanno giurato fedeltà, i Vordue si rifiutano ostinatamente di farlo. Credo che il mio ami-

co dovrà sistemare la questione, se vuole che la sua ascesa al trono non subisca scossoni.

Un marinaio mi ha informato che il principe Kheldar, agendo come se fosse un capo di stato, ha fatto una visita ufficiale a 'Zakath nella capitale imperiale di Mallorea, Mal Zeth. Il marinaio non era al corrente dei dettagli del colloquio, ma da come mi ha descritto la contentezza di Kheldar dopo la visita, immagino che quel ladruncolo abbia concluso accordi commerciali molto vantaggiosi. Spero solo che non dimentichi di essere alorn.

Di nuovo guai in Arendia. Il barone di Vo Ebor, gravemente ferito nella battaglia di Thull Mardu, è deceduto lo scorso inverno. Il suo erede, un nipote, ha assunto il titolo di barone e ha promesso la mano della vedova Nerina a un suo amico. Mandorallen, barone di Vo Mandor, ha deciso di intervenire e ha preso in «custodia protettiva» la baronessa, sbaragliando parecchi cavalieri che volevano impedirglielo. Le vittime sono numerose. Ancora una volta l'Arendia è sull'orlo della catastrofe. Ora tra i due contendenti c'è lo stato di guerra e il resto della nobiltà mimbrate sta scegliendo da che parte stare. Korodullin è fuori di sé e Lelldorin di Wildantor sta reclutando un esercito per andare in aiuto del vecchio compagno d'arme. Gli arend sanno cacciarsi nei guai per caso più di quanto la maggior parte di noi ci riesca di proposito.

Questo autunno Taiba, moglie di Relg, ha dato alla luce due gemelle. Sembra che abbia l'intenzione di ripopolare il Maragor tutta da sola. I regali che è consuetudine fare in tali occasioni cominciano a incidere sulle mie tasche.

Mio figlio cammina. Per festeggiare gli ho dato un boccale piccolo di birra leggera. Adesso Islena non mi parla.

5382

Le difficoltà di Varana a Tolnedra stanno aumentando. I Vordue continuano a rifiutarsi di riconoscerlo come imperatore e nel nord di Tolnedra si sono sostituiti agli esattori delle tasse, accumulando nelle cantine dei propri palazzi il denaro che tecnicamente spetterebbe al tesoro imperiale. Questo corrisponde a una vera e propria dichiarazione di guerra e tutta Tolnedra trattiene il respiro. Misure drastiche contro i Vorduvian darebbero a Varana la nomea di tiranno, d'altro lato non può lasciare che tale sfida resti impunita.

Su richiesta di re Korodullin di Arendia, Belgarion di Riva è partito verso quel regno per mediare la disputa fra i baroni di Mandor e di Ebor. È arrivato mentre i loro eserciti si stavano affrontando e ha estratto la spada, irritato (l'irritazione dev'essere una caratteristica di famiglia che ha ereditato da Belgarath). Alla vista di Belgarion e della sua spada, che si è messa immediatamente a fiammeggiare, i due eserciti sono rimasti basiti. Per di più, Belgarion si è cimentato anche con la magia, scatenando un tremendo temporale con tuoni e fulmini che hanno disarcionato intere compagnie di cavalieri. Poi, fatto cessare il temporale, ha parlato con voce che si sentiva a tre leghe di distanza, chiamando i due baroni rivali al proprio cospetto e gli ha dato una ripassata da lasciarli con le lacrime agli occhi, per poi concludere ordinando al barone di Vo Ebor di rinunciare a qualsiasi pretesa sulla persona e il futuro della baronessa Nerina, e a sir Mandorallen di sposare la baronessa in questione e di rinunciare a qualsiasi pretesa sulle di lei terre, per concludere con un pragmatico: «In breve, signori, il barone si prende la terra e Mandorallen si prende la donna. E adesso andate a casa». E così è terminata la guerra civile.

Nerina, che amava da anni Mandorallen, ha visto volarsene fuori dalla finestra le sue splendide opportunità di tragica sofferenza e ha cominciato a protestare, ma Belgarion ha zittito anche lei e ha letteralmente trascinato i due sposi davanti a un sacerdote di Chaldan, che ha officiato le nozze. È finita così una delle più tragiche storie d'amore della storia contemporanea. La malinconica baronessa Nerina ora è radiosa e il cupo Mandorallen sorride in continuazione come un ebete. Belgarion è ritornato a Riva con un sorrisetto di autocompiacimento stampato sulle labbra.

Quel ragazzo ci mette un po' a decidersi e lascia che le cose raggiungano uno stadio avanzato, ma quando stabilisce che è tempo di agire nessuna cosa al mondo può fermarlo. Devo ricordarmi di non farlo mai arrabbiare.

In Algaria, Adara ha partorito di nuovo, questa volta ha dato a Hettar una femminuccia. Tutti sembrano riempirsi di figli... tranne Belgarion e Ce'Nedra. Mi chiedo se fanno qualcosa di sbagliato.

5383

'Zakath ha ripreso la sua campagna nel sud di Cthol Murgos. Durante la sua assenza re Urgit ha avuto modo di riorganizzare ciò che restava dell'esercito. Sapendo di non avere speranze in uno scontro in campo aperto nelle vaste pianure, si è ritirato fra le montagne di Araga e di Urga, sul

versante occidentale, dove i suoi uomini si muovono a proprio agio, mentre 'Zakath si ritroverà su un terreno impervio e sconosciuto. È probabile che questa campagna durerà per generazioni, e io auguro alle due parti un grande successo nello sterminarsi a vicenda.

Varana ha offerto ai Vordue la possibilità di comporre pacificamente il loro disaccordo con lui, ma quelli hanno rifiutato sdegnosamente. Si avvicina il momento in cui dovrà compiere una mossa decisiva, altrimenti l'intera nazione si disintegrerà sotto i suoi occhi.

È passato Belgarath, in viaggio verso Riva. Raramente lo avevo visto così imbufalito: il temporale scatenato l'anno scorso da Belgarion sembra avere avuto effetti di lunga portata, quasi disastrosi, sul clima dell'intero continente. Non vorrei essere al posto del mio giovane amico quando arriverà il nonno.

Il principe Kheldar, che continua a comportarsi come un monarca in visita, si è recato in Melcena, la patria della burocrazia mallorean, e ha stabilito rapporti con la Sezione Commerciale. Se già non lo è, credo che nel giro di poco tempo quel piccolo brigante sarà l'uomo più ricco del mondo. Al solo pensarci mi viene la nausea.

Taiba e Relg si sono trasferiti con la numerosa famiglia in Maragor, per motivi troppo oscuri per me. I tolnedran, che da secoli aspettavano ai confini con la bava alla bocca per l'avidità, hanno pensato che gli spettri se ne fossero andati e si sono fiondati a raccogliere l'oro sparso ovunque nel terreno, ma hanno scoperto che si sbagliavano. I pochi che sono ritornati danno segni inequivocabili di follia. A quanto pare, Mara continua a vegliare sul Maragor.

5384

Belgarion e Ce'Nedra sono ormai sposati da otto anni e ancora non hanno figli. La questione sta diventando seria. Il Guardiano del Globo deve avere un erede. Anche se Torak è morto, le forze che ci contrastano sono troppo potenti perché possiamo pensare di affrontarle senza il Globo, e solo il re di Riva può maneggiarlo. Mi sono consultato con Brand, Cho-Hag e Porenn e la soluzione più immediata è che Belgarion prenda un'altra moglie. La sterilità di Ce'Nedra è di per sé una ragione valida per ripudiarla. Però ne è profondamente innamorato, e Porenn ha sollevato un sacco di obiezioni. Per quanto abilissima come governante, è pur sempre una donna e in queste faccende non riesce a non farsi coinvolgere emotivamente. Ci

ha ricordato che anche lei era stata sterile per molti anni dopo il matrimonio con Rhodar, ma poi, con la guida della regina Layla, era rimasta incinta. Ha quindi consigliato di rivolgerci a Layla e, se questo non bastasse, di chiamare in causa addirittura Polgara, che adesso vive nella Valle con Durnik e con lo strano, bellissimo trovatello che chiamano Errand. Poiché per tradizione nessuna azione può essere intrapresa dai re alorn se non sono tutti d'accordo, Porenn ci ha in pugno: dovremo coinvolgere Layla e Polgara e, solo se il loro intervento fallirà, potremo procedere chiedendo a Belgarion di ripudiare Ce'Nedra.

Detto fatto, si è messa lei stessa in viaggio per Sendar e ha posto la questione nelle mani della rotondetta regina di Fulrach: è stata così convincente che Layla ha superato il terrore della navigazione ed è partita immediatamente per Riva. Spero davvero che i suoi sforzi sortiscano il risultato sperato. La piccola Ce'Nedra può essere impossibile, ma anche assolutamente adorabile, e Belgarion sarebbe perso senza di lei.

I Vordue hanno istituito ciò che chiamano «il Regno di Vordue». Varana dovrà fare qualcosa al riguardo.

Questo autunno il principe Kheldar è tornato da Mallorea ed è andato dritto a Boktor a consultarsi con Porenn, invece di rientrare alla base, in Gar og Nadrak. Porenn mi ha riferito che il nostro astuto amico ha attraversato i protettorati dalasian dopo la partenza da Melcene ed è rimasto atterrito da ciò che ha visto. Non riesco a immaginare niente di così tremendo da spaventare Kheldar. Dovrò indagare.

Avevo sottovalutato Varana. È astuto quasi quanto quella volpe di Ran Borane. Ha concluso un accordo segreto con il re Korodullin, e i cavalieri mimbrate si sono scatenati contro il «Regno di Vordue». Varana si è affrettato a ritirare le proprie legioni, dichiarando rispettosamente che non le impiegherà contro i loro connazionali. I mimbrate faranno a pezzi Vordue e alla fine i Vorduvian saranno costretti a chiedere protezione al trono imperiale. Varana avrà così schiacciato la loro ribellione senza nemmeno sporcarsi le mani. Brillante!

5385

Drosta lek Thun, lo spregevole monarca di Gar og Nadrak, ha confiscato le proprietà del principe Kheldar e di Yarblek. Kheldar, che si trovava nella Valle di Aldur per consultarsi con Belgarath e Polgara su ciò che aveva visto in Dalasia, è livido di rabbia. Non che approvi il comportamento

banditesco di Drosta, ma me la sto godendo: Kheldar stava diventando troppo in vista e potente per i miei gusti. Adesso ha fatto pervenire una dichiarazione formale di guerra al palazzo di Yar Nadrak. Come può un privato cittadino dichiarare guerra a un intero regno? È un'assurdità, ma lui la sta prendendo sul serio ed è in giro per l'Occidente a reclutare soldati. Drosta se la ride, ma se io fossi in lui sarei un po' nervosetto. Anche senza i beni espropriatigli, Kheldar ha a disposizione grandi somme di denaro e i mercenari accorrono a frotte sotto la sua bandiera.

I cavalieri mimbrate proseguono nel saccheggio di Vordue. È evidente che cercano di evitare spargimenti di sangue, ma i danni alle proprietà sono ingentissimi. Piombano in villaggi e città, evacuano la popolazione, e li danno alle fiamme. Gli edifici di pietra vengono abbattuti e il mobilio gettato in enormi falò. I profughi vagano per il nord di Tolnedra, maledicendo i Vordue e implorando l'aiuto dell'imperatore, che se ne sta saldo sul trono ad aspettare la capitolazione dei separatisti.

Sembra che Layla abbia fallito con Ce'Nedra. Ora dobbiamo convincere Belgarion a portare la sua regina nella Valle. È la nostra ultima speranza.

'Zakath ha completato la conquista delle pianure nel Cthol Murgos del sud, ma l'esercito di Urgit resta saldamente attestato fra le montagne. Spero che la difficile campagna a cui si sta preparando 'Zakath lo tenga impegnato per il resto della sua vita.

5386

Varana e i Vordue hanno mandato a chiamare il conte Reldegen, l'abile governatore generale di Asturia, perché si impegni come mediatore nel loro conflitto. Non potevano agire meglio: ho incontrato Reldegen un paio di volte, e non ho mai conosciuto un uomo più equo e imparziale. È comunque evidente che sarà Varana a uscire vittorioso, e la mediazione invocata è solo una formalità, per offrire ai Vordue la possibilità di salvare la faccia e accettare più facilmente la resa totale.

Ancora una volta, da Cthol Murgos giungono notizie allarmanti. Pare che quella regione fosse abitata prima della venuta dei murgos e che la popolazione indigena sia stata ridotta in schiavitù. Nel corso del tempo non ha però perduto la propria identità razziale e i murgos, che evitano i contatti con i loro schiavi, non si rendono conto di ciò che sta covando. I mallorean invece sono più curiosi e i melcene in particolare si mettono in cerca di «talenti» fra ogni nuova popolazione che incontrano. I servizi segreti

drasnian, che agiscono con grande rischio tra le file dell'esercito di 'Zakath, hanno cominciato a inviare rapporti davvero allarmanti. I mallorean hanno scoperto tra gli schiavi del Cthol Murgos meridionale una specie di religione che è assolutamente identica a quella esistente nei protettorati dalasian. Questo nonostante le due regioni siano rimaste separate fin dalla divisione del mondo, avvenuta circa cinquemila anni fa. Ciò che allarma maggiormente i mallorean è il fatto che tra gli schiavi circoli un documento chiamato I Vangeli Mallorean, che i grolim di Mallorea hanno boicottato con accanimento, cercando di distruggerne tutte le copie esistenti in Dalasia. Ora se lo vedono ricomparire in Cthol Murgos, senza una spiegazione logica per la sua presenza. Sto morendo dalla curiosità di leggerlo anch'io.

A primavera Belgarion ha indetto per il prossimo autunno una conferenza nella città di Sendar, a cui ha invitato i monarchi di tutto il mondo allo scopo di «esaminare le tensioni mondiali e cercare soluzioni pacifiche alle frizioni tra le nazioni». Quel ragazzo è un idealista e non ha ancora idea di come funzioni davvero il mondo. Deve crescere.

La conferenza,[3] come c'era da aspettarsi, non ha prodotto risultati concreti, ma a Belgarion sembra essere bastato il fatto che almeno ci siamo parlati gli uni con gli altri. Molti dei governanti mondiali non erano presenti. Non c'erano Urgit né 'Zakath che però, sorprendentemente, hanno mandato degli emissari; era assente il re di Darshiva, ormai ottantenne, che ha espresso per bocca del suo inviato il dispiacere di non poter partecipare. C'erano Belgarath, Polgara, Durnik ed Errand. È venuto Urvon, il Terzo Discepolo di Torak, e il suo incontro con Belgarath è stato gelido. Non sapevo che si conoscessero già. Belgarath ha fatto fuori gli altri due discepoli di Torak, e credo che Urvon sia un po' in apprensione al suo cospetto. Anche davanti a Belgarion non doveva sentirsi proprio a suo agio, dato che è colui che ha ucciso il suo dio. Assieme a Urvon c'era una donna velata che sembrava una consigliera. Nessuno le ha parlato né l'ha vista in faccia, ma lo sguardo che si sono scambiate lei e Polgara mi ha gelato il sangue nelle vene.

Un'altra visitatrice molto strana aveva gli occhi bendati ed era scortata da una specie di gigante muto. Le abbiamo gentilmente chiesto a che titolo presenziava, e lei ha risposto: «Sono qui come rappresentante del mio popolo, e sono qui per osservare». Quando abbiamo voluto sapere esattamente di quale popolo si trattasse, ha risposto in quel modo tipicamente femminile che mi manda su tutte le furie: «Mi spiace, ma non capireste». Mi sono accorto che la donna velata le si è avvicinata e le ha rivolto un breve

cenno di saluto col capo, e la stessa cosa ha fatto Polgara. A sorpresa, la donna bendata (ero sicuro che non fosse in grado di vedere) ha risposto a entrambe. In quei saluti non c'era però la minima traccia di cordialità: ho pensato ai secchi cenni del capo che si scambiano gli uomini prima di iniziare un duello. Non so che cosa accadrà fra loro, ma di certo non vorrei ritrovarmi nel mezzo.

Una cosa positiva uscita dalla conferenza è la pace imposta a Drosta e Kheldar, che si sono piegati al volere di Belgarion. Drosta si terrà le proprietà espropriate a Kheldar, ma dovrà pagare a lui e a Yarblek una percentuale sui guadagni che ne trarrà.

5387

Il dado è finalmente tratto: Brand ha avvicinato Belgarion con una specie di ultimatum riguardo alla questione dell'erede, e lui ha acconsentito a consultare Polgara. Sembra che Ce'Nedra abbia ascoltato, non si sa come, la parte della conversazione in cui Brand dichiarava che, in caso di fallimento, il re avrebbe dovuto ripudiare lei e prendersi una ragazza alorn. La scenata che ne è seguita è stata assolutamente tremenda.

È difficile prevedere che cosa ci porterà il futuro. Pensavo che con la morte di Torak il mondo potesse tornare a quella età dell'oro che esisteva prima del furto del Globo e della divisione del mondo. Temo però che la pace di quei tempi non tornerà più. La divisione del mondo si sta rivelando molto più di un evento fisico. Anche i cuori degli uomini sono divisi e non torneremo più alla nostra primigenia innocenza. Mi consolo pensando che il mondo di oggi è pieno di pericoli, però almeno non è monotono.

Anheg I
re di Cherek

[1] Anheg mi è sempre stato simpatico. Ha i suoi difetti, ma è uno spasso.

[2] Abbiamo eliminato l'apostrofo all'inizio del nome di Zakath, anche se serviva a indicare che «Kal» era stato omesso. («Kal Zakath» suggerisce la follia di Zakath. All'inizio era pazzo perlomeno quanto Taur Urgas.)

[3] Questa parte è stata ampiamente modificata, eliminando l'incontro fra Belgarath e Urvon e il confronto fra Polgara e Zandramas. La conferenza non c'è stata e Cyradis ha visitato la città di Rheon dopo che Garion ha stroncato il risorto Culto dell'Orso, alla fine di *I guardiani della luce*.

Postfazione

Non è stato istruttivo? La mia preparazione (indipendentemente da ciò che si può dire dei miei titoli accademici) gravitava nell'ambito della critica letteraria, un campo che secondo me si è allontanato dai suoi fini principali. I grandi critici del diciottesimo secolo erano convinti che un attento esame dei classici avrebbe migliorato la scrittura attuale e che lo scopo della critica fosse di produrre saggi su «come scrivere buona roba». La critica dovrebbe essere distinta dalle recensioni dei libri. «Il mio scrittore preferito è meglio del tuo scrittore preferito» sa di immaturo, e «Io potrei scrivere un libro migliore di questo, se davvero volessi» è ancor peggio.

Come ho detto prima, questa antologia fornisce una specie di descrizione dal vivo di un processo creativo, e spesso ho proceduto a tentoni. Alcune cose che sembravano molto interessanti in realtà non funzionavano e altre invece saltavano fuori mentre scrivevamo. Non di rado la storia ci prendeva la mano e correva avanti, trascinandoci.

Quando la pulsione a scrivere un fantasy coglie l'ignaro lettore, in genere si precipita subito alla macchina per scrivere, e questo è il primo errore. Probabilmente produrrà un capitolo o due e poi scoprirà che gli manca il materiale per la storia, soprattutto perché non sa dove sta andando.

Tolkien ha scritto: «Ho saggiamente cominciato con una carta geografica». Io non sono sicuro di quanto fosse saggio il mio scarabocchio, ma anche nel mio caso la storia è nata da lì. I popoli che vivono sul mare, lungo una costa rocciosa, generalmente diventano marinai (traduzione: pirati). I popoli che vivono in vaste praterie di solito hanno bisogno di cavalli e si mettono ad allevare bestiame. I popoli che vivono in naturali punti di transito (guadi, passi montani e simili) è facile che diventino commercianti o mercanti. In una storia, la geografia è molto importante.

Uno dei punti sottolineati da Orazio nella sua *Ars poetica* era che un poema epico (o un dramma) dovrebbe iniziare *in media res* (nel mezzo della storia). Traduzione: cominciate con qualcosa di grosso per attirare l'attenzione. Gli scrittori di fantasy tendono a ignorare questo consiglio e scelgono l'approccio da *Bildungsroman*, termine tedesco che significa «romanzo di formazione». È un approccio estremamente pratico, perché tutte le nostre invenzioni dovranno essere spiegate al nostro eroe «giovane e tonto», e questo è il modo più facile per esporre qualcosa.

Per superare i vari: «Perdindirindina! Ohibò!» che inquinano i fantasy,

bisogna probabilmente schiacciare la faccia del lettore nel più lurido realismo. Cavalcate un cavallo per un giorno o due, così vedrete che cosa comporta. Le piaghe saltano fuori sopra e sotto la sella. Andate a fare il tiro con l'arco e scagliate un centinaio di frecce. Qualche volta provate senza il parabraccio e vedrete che la corda funzionerà come un'affettatrice sulla parte interna dell'avambraccio e vi farà venire le vesciche sulla mano destra. Prendete uno spadone, branditelo per dieci minuti e vi sentirete le braccia come se si staccassero dal corpo. Sono cose costruite per trapassare l'acciaio. Sono molto pesanti. Uscite a fare una passeggiata. Cominciate all'alba e andate avanti a camminare. Al tramonto segnate il punto in cui siete arrivati. Questa distanza indica quanto i vostri personaggi riescono a camminare in un giorno. Io ho percorso trentadue chilometri, ma ho le gambe lunghe. Chiedete a un amico di non farsi il bagno per un mese, poi annusatelo (!). Quando scrivete un dialogo, leggetelo ad alta voce, preferibilmente a qualcun altro. Chiedete se suona come un dialogo reale. La parola detta è diversa dalla parola scritta. Cercate di ridurre questa differenza.

Imparate a comprimere il tempo con eleganza. Non potete raccontare di ogni respiro del vostro eroe. «Parecchi giorni dopo cominciò a nevicare» va bene. Diminuisce il tempo e offre contemporaneamente un bollettino meteorologico. «La primavera seguente» non è male. «Dieci anni dopo» funziona, se non siete nel pieno di una cosa importante. «Dopo diverse generazioni» o «circa alla metà del secolo successivo» taglia via grandi fette di tempo.

Ho messo a punto un approccio personale che chiamo «distanza dell'autore». La uso per descrivere quanto sono vicino a ciò che sta accadendo. La «distanza lunga» è quando mi tengo piuttosto lontano. «Dopo che Charlie uscì di prigione, si trasferì a Chicago ed entrò nella mafia» suggerisce che non sto appiccicato al personaggio. La «distanza media», evidentemente, è più vicina. «Le porte di Sing Sing si richiusero dietro Charlie con un clangore metallico e lui fu pervaso da una grande ondata di eccitazione. Era libero!» C'è poi quello che chiamo «primissimo piano». «Charlie sputò sul cancello che si richiudeva. 'Va bene, sorci schifosi, farete meglio a stare in guardia adesso', bofonchiò tra sé. 'Un giorno o l'altro tornerò qui con una mitraglietta e vi ridurrò tutti a un colabrodo.' Poi si avvicinò con aria arrogante alla lunga limousine nera dove Don Pastrami lo stava aspettando.» Così siete nella testa del personaggio. Però sappiate che in questo modo si consuma tantissima carta. (Vedi *Belgarath il Mago* e *Polgara la Maga*. L'uso della prima persona dà sempre un effetto di primissimo pia-

no.)

Io cerco, non sempre con successo, di mantenere i capitoli entro certi parametri di lunghezza: non meno di quattordici pagine dattiloscritte e non più di ventidue. Penso che sia la lunghezza giusta per un capitolo. Sento che è così. Fidatevi delle sensazioni viscerali. Spesso la pancia sa ciò che state facendo anche se voi non lo sapete.

Non scrivete cercando di accontentare i lettori. Sminuireste loro, voi e il vostro lavoro. L'epica fantasy è fiction di genere, come lo sono i gialli, le spy stories, i romanzi rosa e così via. Questo non significa che potete permettervi di dire: «Ah, che diavolo, così va abbastanza bene!» perché non è vero. Scrivete come meglio sapete. «Abbastanza bene» puzza da far schifo e «Dopo tutto, è solo un fantasy» vi arruolerà immediatamente nel gruppo molto vasto conosciuto come «scrittori non pubblicati».

Tornando alle lettere che riceviamo, alcune di esse ammettono candidamente: «Non mi è mai piaciuto leggere, finché non mi sono imbattuto nelle vostre storie, ma adesso leggo con accanimento». Che la televisione tremi! Big Dave e Little Leigh oscureranno gli schermi. Forse è questo il nostro scopo nella vita. Siamo qui per insegnare a intere generazioni a leggere, non a tutti, forse, ma a un numero sufficiente per fare la differenza. «Lasciarono il mondo migliore di come lo avevano trovato», suona un po' da epitaffio, ma ci sono cose peggiori che si possono dire delle persone, non vi pare? Egomaniaco, eh? Ma l'egomania è un requisito necessario per ogni scrittore e scrittrice. Dovete avere la convinzione di essere in gamba e che la gente avrà voglia di leggere la vostra roba, altrimenti rinuncerete dopo la prima lettera di rifiuto. Ricordate sempre che *Via col vento* è stato rifiutato da trentasette editori prima di essere finalmente accettato e che, tranne la Bibbia, esistono probabilmente più copie di quel libro di qualsiasi altro nella storia dell'editoria... almeno così mi hanno detto.

Chiudo con un consiglio. Il mio autore fantasy preferito è Lord Dunsany, che mi insegna l'umiltà poiché dice più lui in quattro pagine che io in quattrocento. Leggete *Il libro delle meraviglie*, imparate a conoscere Slith, Thangobrind il gioielliere, Pombo l'Idolatra e Nuth. Meditate sul fato di chi salta giù dall'orlo del mondo. Considerate la follia di combinare pasticci con Hlo-Hlo, l'idolo Ragno. Attraversate le Pianure di Zid e le città di Mursk e Tlun, girando attorno al Picco di Mluna, e percorrete il ponte da Male a Peggio. Forza, vi sfido a farlo.

FINE